Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Marmalade Boy

O que faz um shoujo ser sucesso internacional?

J-Rock

Um especial sobre o rock japonês

Blue Dragon

À sombra do Dragão

Bushidô

O código dos samurais

ANIMAX

24 horas de animês
O que pode mudar?

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

O Nascimento de um NOVO PÉGASO!

E mais: Shura to Otome e Razoku • Kindaichi Shounen no Jikenbo

Cosplay • Curso de Japonês • Conto • Live Action • Play

ISSN 1809-1784
NÚMERO 0016
PREÇO R$ 6,90
Neo Tokyo Nº 16

GAMES FOR US
OS MELHORES ANIMES
青龍
Battousai
records - animeclub
~> ASSOCIE-SE
CARDGAMES
SOMENTE CARDS ORIGINAIS
CONSOLES E ACESSÓRIOS
RECARGA PARA JOGOS LEVELUP
Yu-Gi-Oh!
MAGIC The Gathering
Pokémon
Brasil Ragnarök Online RPG
GRAND CHASE
VISA
Maestro
MasterCard
REDE SHOP
Diners Club International

Enviamos para todo o Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11-3663-6769 - www.gamesforus.com.br

[illegible] registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
Distribuído por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
"Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Ilustração de Capa: Carlos Alberto M. Correia "Sneak"
Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Coordenadora de Produção: Amaruk Seta
Redação: René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Editora escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO:
Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO:
Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA:
Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 16, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER

Editorial

O importante é melhorar!

Novo número da Neo Tokyo nas bancas e muitas novidades para vocês. Como sempre gosto de frisar, a participação de vocês é pra lá de importante e por isso não deixem de participar enviando suas sugestões, elogios e principalmente as críticas, afinal é com elas que sabemos em quais pontos podemos melhorar e assim aumentaremos sempre a qualidade editorial da Neo Tokyo.

Mas falando desta NT, atendendo aos muitos pedidos, um resumo caprichado sobre os primeiros capítulos de Lost Canvas, o novo mangá da franquia dos Cavaleiros do Zodíaco e ainda inédito por aqui.

Tem também a primeira parte de uma matéria especial sobre o J-Rock - finalmente estamos trazendo algo sobre o tema depois de tantos pedidos. Uma crítica construtiva ao canal Animax, afinal, queremos que ele cresça e não fique limitado a um nicho de fãs.

Calma que tem muito mais: dicas de como criar um personagem de animê de bolso; Marmalade Boy e, claro, muita informação com nossas seções fixas e outros artigos bacanas que vocês só encontram aqui na NT.

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca - junior@animepro.com.br
Editor Responsável

>> IMPERDÍVEL!

Yu-Gi-Oh!: A série que conquistou milhões de fãs em todo o mundo ganha matéria especial com dezenas de detalhes como a série de TV, o filme, o mangá, guia de personagens e muitos segredos que cercam a série. De quebra, a nova fase Yu-Gi-Oh! GX e bastidores da dublagem. Confira na **Neo Tokyo 3**.

Zatch Bell!: Receita de Zatch Bell!: junte um estudante do ginásio que se acha o tal. Acrescente um garoto-demônio vindo de outro mundo. Coloque entre os dois um livro de magias. Agora, peça para eles enfrentarem os mais duros combates e os mais inusitados desafios. Conheça esta sensacional série na **Neo Tokyo 4**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!
▸ **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Tolo é aquele que olha o dedo que aponta o céu."

índice >>>>>>

18

Breve história do J-Rock

Muitos ocidentais estranham quando ouvem falar de "rock japonês", também conhecido como "j-rock". Não imaginam que no Japão, além de haver muitas bandas de rock, existem muitas sonoridades bem originais.

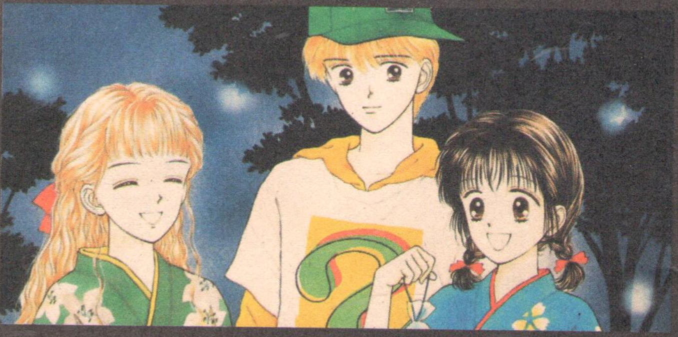
42

Como criar um personagem de animê de bolso

56

Romance, comédia e Drama!

Marmalade Boy é um shoujo que possui muito romance, comédia e drama, mostrando o dia-a-dia de Miki Koishikawa e seus amigos. Um dos maiores sucessos de Wataru Yoshizumi, e que a fez ser reconhecida internacionalmente. É uma história sobre romance, confusões adolescentes e problemas familiares. Uma série imperdível.



64

Bushidô
O Caminho do Guerreiro

05 - Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 - Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

15 - O Nascimento de um novo Pégaso!

36 - Crítica: Animax

10 - Mural
28 - Blue Dragon - Ral Grado
60 - Shura to Otome e Razoku
62 - Kindaichi Shounen no Jikenbo
68 - DVDteca
70 - Model Sheet
76 - Caixa Postal
78 - Fan Gallery
80 - Fanfic/Conto
82 - Cosplay
86 - Play
88 - Live Action
90 - Segredos da Direção
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

www.Anime Pró.com.br

Anime Pró *Insider*

NewPOP: Braço editorial do Anime Pró

1945
new POP

Como alguns fãs já sabem, nesse início de ano o Anime Pró anunciou seu braço editorial, a NewPOP Editora. O lançamento foi no evento Anime Party com o primeiro mangá da editora, 1945, de Keiko Ichiguchi - sobre um amor entre opostos durante a Segunda Guerra Mundial.

No release da editora, que foi enviado para diversos sites da área (e inclusive publicado no Anime Pró), já ficaram claras as estratégias da nova editora, que vem com o pensamento de mudar os conceitos que havia sobre publicar mangá no Brasil.

De alma jovem e espírito livre, a NewPOP chegou com o intuito de não apenas dividir ainda mais os "guetos", mas formar novos leitores, expandir as opções de gêneros e títulos que sejam de interesse geral. Ser "POP" conota, segundo a visão da editora, três questões:

- Apelo criativo da história a ser lançada - seja ele artístico, de beleza ou inovações visuais; cultural, com grandes temas históricos, fantásticos ou cotidianos; ou conceitual, levando ao público obras do humor ao drama que lhes sejam interessantes.
- Material lançado somente após criterioso tratamento de tradução, revisão e adaptação, incluindo a seleção de materiais, entre o que há de mais moderno e qualificado para histórias em quadrinhos.
- Preço estipulado conforme a realidade do mercado nacional, de bom custo-benefício e acessível à maior parte possível do público, sendo "justo" não apenas para a editora, como para os leitores.

Nas fotos você confere os primeiros compradores do mangá: Andressa Soeday e David SG

DETALHES:
Mais detalhes estão disponíveis no site www.newpop-editora.com.br.
Há também uma comunidade no Orkut: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=27623783.

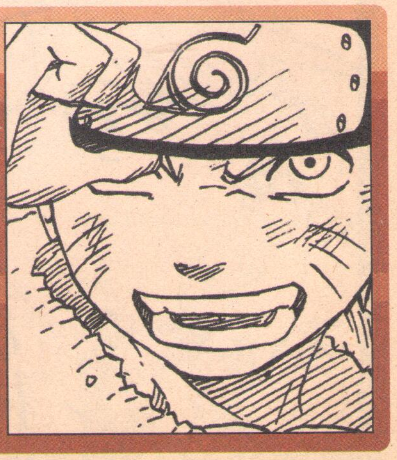
AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ
- 01º - Naruto
- 02º - Bleach
- 03º - Hunter X Hunter
- 04º - Cavaleiros do Zodíaco
- 05º - FullMetal Alchemist

MANGÁ
- 01º - Dragon Ball
- 02º - Karekano
- 03º - Hunter X Hunter
- 04º - Negima
- 05º - FullMetal Alchemist



➤ **Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum**

Governo Japonês promove animê e mangá

Trata-se de uma agenda de 5 anos para promover a Cultura Japonesa em outros países. Com a globalização, os mangás e animês estão sendo vistos como produtos importantes, quando antes a ênfase era na cultura tradicional japonesa. A maior atenção será dada aos animês, mas existem três pontos enfatizados:

1) Parcerias com Universidades e Museus com grande experiência na área de artes para promover a Cultura Japonesa em outros países.

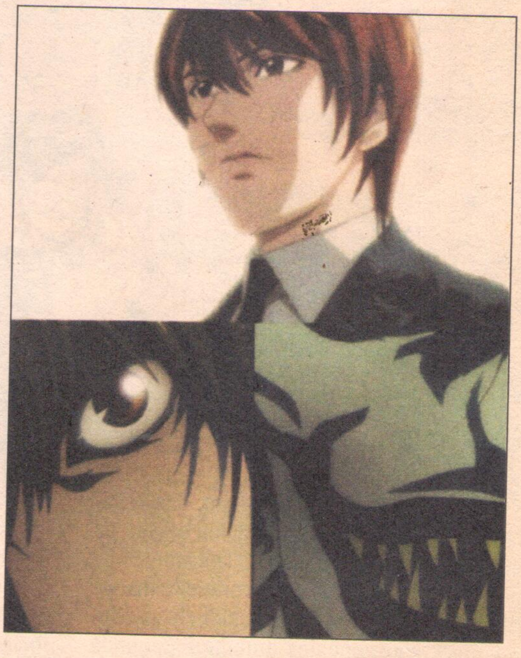
2) Apoio ao treinamento de pessoal envolvido com a área de Artes e Entretenimento. Trabalho conjunto com universidades e desenvolvimento de projetos de jovens talentos que possam ser co-produzidos com similar qualidade em outros países.

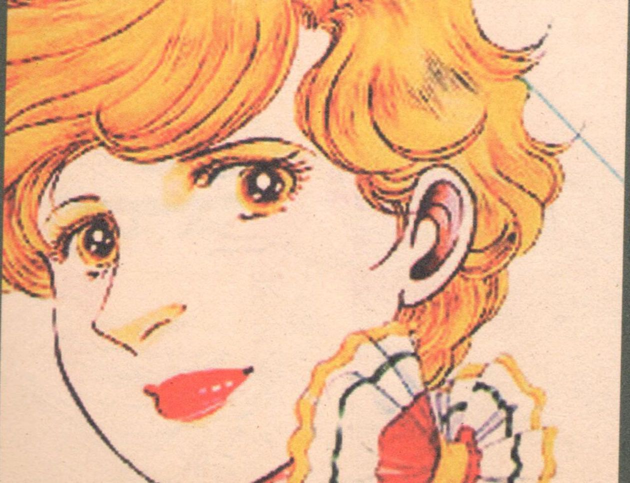
3) Desenvolvimento de programas de treinamento já existentes e do projeto de cinema também já existente no Tokyo National Modern Art Museum's Film Center.

Álbum do Nightmare inclui tema de Death Note

Nightmare lançou The World Ruler, seu quarto álbum de estúdio, no Japão. O disco é composto de 13 faixas que você confere a seguir. O single "The World/ Alumina" faz parte da trilha sonora do recente megassucesso animado "Death Note", baseado no mangá homônimo. Gan-Shin, o selo europeu da banda, deve lançar The World Ruler no velho continente ainda neste ano. Nightmare formou-se em 2000. Seus álbuns Libido e Anima ganharam versões na Europa no ano passado.

As 13 músicas do álbum: Boys Be Suspicious/ Phantom/ The World/ Criminal Baby/ Alice/ Crevasse/ 18 San/ Black Sick Spider/ Gianism Shika/ The Fool/ Alumina/ Morpho/ Lulu





Anunciado Seito Shokun Dorama

Seito Shokun vai virar dorama. A série, publicada entre 1977 e 1984 na Weekly Shoujo Friend, mostrava a vida de Nakki, uma menina cheia de energia, seus amigos e relações familiares. Seito Shokun! (Atenção Alunos!) acompanhou a vida de Nakki e seus amigos até a vida adulta, quando a protagonista, uma aluna do tipo que era a alegria e inferno dos professores, passa também a lecionar na mesma escola onde começa a trama. Parece que o novo dorama será seqüência de adaptações anteriores, focando na última fase do mangá, a vida adulta de protagonista. Masana Uchiyama será Nakki. Seito Shokun teve boas vendagens com sua edição definitiva, o que voltou a atrair a atenção para a obra mais famosa de Shouji Youko. Seito Shokun teve adaptações anteriores, um filme live para os cinemas (1984) e um longa-metragem animado (1986) que não faz justiça à série.

Filmes mais lucrativos de 2006 no Japão

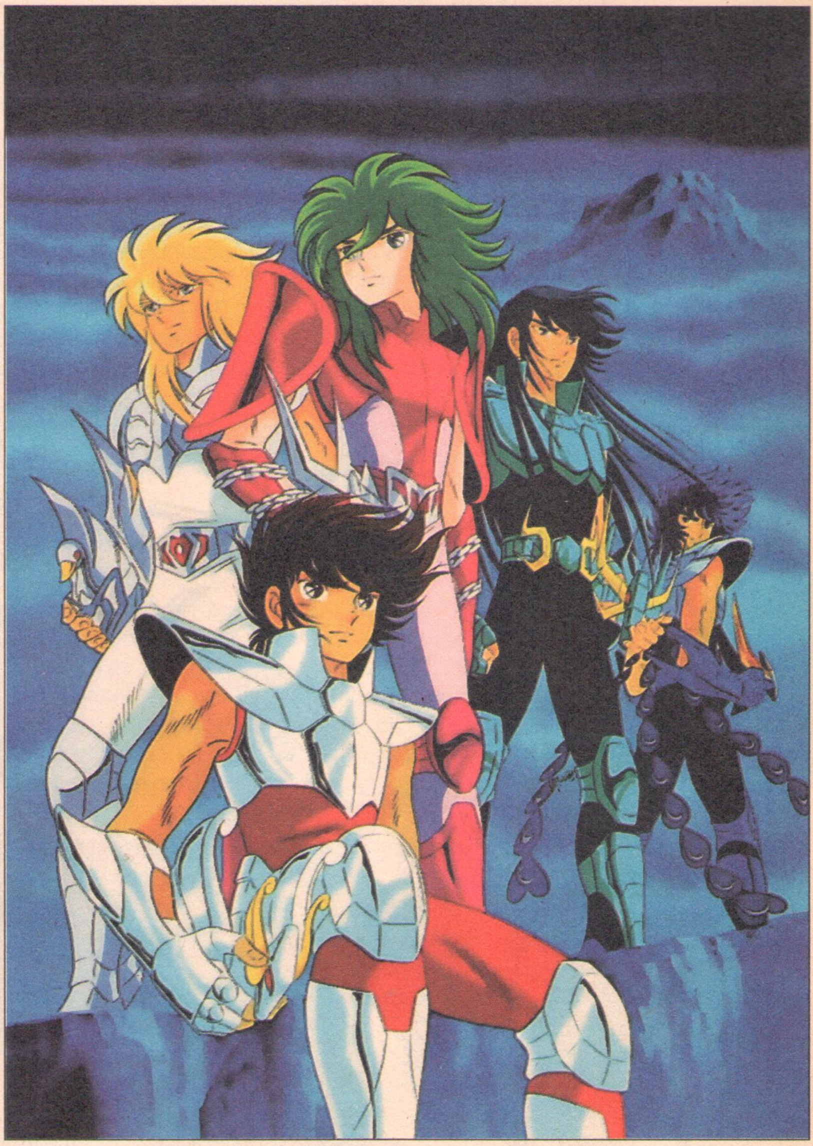
O site Hoga Central colocou o resultado dos filmes com maior bilheteria no Japão em 2006. Os valores em parênteses estão em dólares. Na lista japonesa temos em primeiro lugar um longa do famoso Studio Ghibli, dirigido pelo filho do mestre Hayao Miyazaki.

Filmes Estrangeiros:

1. Harry Potter e o Cálice de Fogo ($92 milhões)
2. Piratas do Caribe 2: O Baú da Morte ($84 milhões)
3. O Código Da Vinci ($75 milhões)
4. Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa ($58 milhões)
5. Missão: Impossível 3 ($43 milhões)
6. Sr. e Sra. Smith ($39 milhões)
7. Plano de Vôo ($26 milhões)
8. O Galinho Chicken Little ($21 milhões)
9. As Torres Gêmeas ($20 milhões)
10. King Kong ($19 milhões)

Filmes Japoneses:

1. Gedo Senki ($64 milhões)
2. Umizaru 2 - Test of Trust ($59 milhões)
3. Suite Dreams ($51 milhões)
4. Death Note: The Last name ($46 milhões)
5. Sinking of Japan ($44 milhões)
6. Yamato ($42 milhões)
7. Pokémon Ranger and the Prince of the Sea ($28 milhões)
8. Doraemon: Nobita no Kyoryu ($27 milhões)
9. Nada Soso ($25 milhões)
10. Meitantei Conan: Tantei-tachi no Chinkonka - Requiem ($24 milhões)



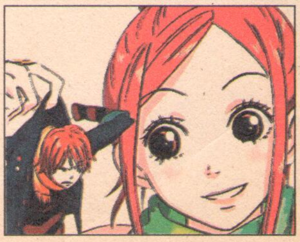
CDZ: 4 filmes antigos no Brasil

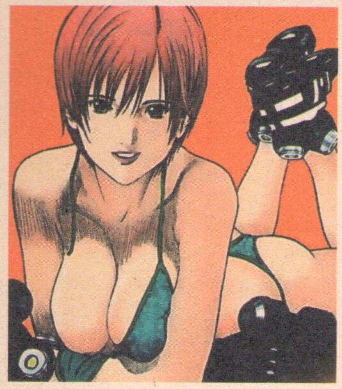
A PlayArte confirmou oficialmente a aquisição dos quatro filmes antigos dos Cavaleiros do Zodíaco. O lançamento em DVD começará no meio deste ano e os filmes serão lançados individualmente e de forma gradativa (as datas estão indefinidas, ainda). Confira os títulos dos filmes:

- O Santo Guerreiro (filme da Éris)
- A Grande Batalha dos Deuses (filme do Durval)
- A Lenda dos Defensores de Atena (filme do Abel)
- Os Guerreiros do Armagedon (filme do Lúcifer)

Animê de Lovely Complex vem aí

Lovely Complex estréia em abril e os dois sites, o da Toei (http://www.toei-anim.co.jp/tv/lovecom/) e o da TBS (http://www.tbs.co.jp/lovecom/), já estão no ar. O mangá da revista Bessatsu Margaret (Betsuma) é um sucesso e houve um filme live action em 2006. Há grandes expectativas em relação ao animê. Em linhas gerais, LoveCom fala de Risa e Otani que são grandes amigos e motivo de riso por parte dos colegas e professores. Ela, alta demais para uma garota japonesa, ele, baixo demais, para sua idade, vivem competindo e eventualmente acabam se apaixonando. É uma história simpática. O mangá foi licenciado nos EUA pela VIZ.





Animax amplia sua distribuição

Com o mote "Agora a Viva tem Animax", o canal lança a ofensiva de comunicação em ação cooperada para promover seu lançamento. O Animax está disponível para os assinantes da operadora Vivax, dentro do pacote "Família", o mais completo. A inclusão garante ao canal um aumento em distribuição de quase 30% em sua base de assinantes. O canal poderá ser visto em 32 cidades: Diadema, Mauá, Santo André, São Bernardo e São Caetano, na região do ABCDM; Cubatão, Guarujá, Praia Grande, Santos e São Vicente, na região da Baixada; Manaus, na região Norte; Americana, Araçatuba. Araraquara, Araras, Atibaia, Bragança Paulista, Hortolândia, Itapetininga, Limeira, Mogi-Guaçu, Mogi-Mirim, Rio Claro, Santa Bárbara e Sumaré, no interior de São Paulo; e na região do Vale do Paraíba nos municípios Mogi Das Cruzes, Barra Mansa, Caçapava, Taubaté, Resende, São José Dos Campos e Jacareí. Nestas duas últimas cidades o pacote com este canal é básico e se chama "Compacto". SKY+DirecTV, TVA, WayBrasil, TV Cidade e TCM Mossoró são outras operadoras que oferecem o canal em seus pacotes.

CDZ:
Fase Inferno de Hades no Brasil

A PlayArte confirmou a aquisição dos 12 episódios da Fase Inferno de Hades (os seis da primeira parte e os seis da segunda). O lançamento deverá começar apenas no final do ano (datas indefinidas, ainda).

Estréias e novidades do Cartoon em Abril

A partir de Abril, depois de uma espera danada, estréia no Cartoon Network o animê Gungrave. A exibição começa quarta-feira, dia 18 de Abril no lugar da Saga de Hades dos Cavaleiros do Zodíaco, às 00h30. Outra mudança ocorre dia 26 de Abril, quando Rave Master retorna à grade às 2h20 da madruga, também no lugar da Saga de Hades dos Cavaleiros do Zodíaco, sendo exibido de segunda a quinta. Dia 5 será exibido o filme Dragon Ball Z: Gohan and Trunks. Já dia 24, será a vez de Dragon Ball Z: Fight! 10 Billion Power Warriors. O Toonami Movie da vez será Metropolis, exibido dia 26 de Abril.

Programação:

- **22:00 Pokémon Chronicles**
- **22:30 Naruto**
- **23:00 Zatch Bell**
- **23:30 Super Campeões**
- **00:00 Dragonball Z**
- **00:30 Saint Seiya, The Hades Chapter (Gungrave)**
- **01:00 YuYu Hakushô**
- **01:30 Ranma 1/2**
- **02:00 InuYasha**
- **02:30 Saint Seiya, The Hades Chapter (Rave)**
- **03:00 Pokémon**
- **03:45 Pokémon**

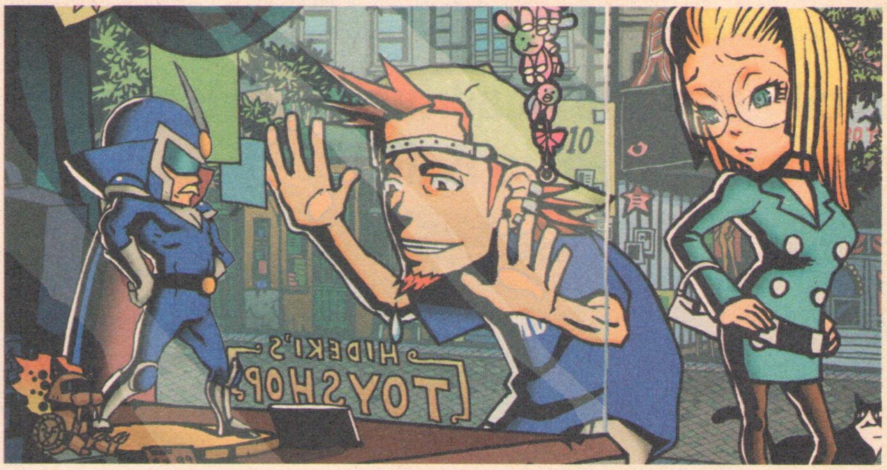
VENCEDORES DO 52 SHOGAKUKAN MANGA AWARDS

O Shogakukan Manga Awards, patrocinado pela editora Shogakukan Publishing, é a premiação mais antiga para mangás existente no Japão. Ela existe desde 1955 e é realizada anualmente, semelhantemente ao Oscar. Desta premiação participam mangás de todas as editoras, mas como é patrocinada pela Shogakukan, os mangás publicados por essa editora tem maiores chances de vencer. Portanto, esta premiação é imparcial só nas aparências. Confira os premiados deste ano em cada categoria:

Categoria Infantil:
■Kirarin Revolution, de An Nakahara
Publicado na revista Ciao, da Shogakukan
Categoria Shonen:
■Kekkaishi, de Yellow Tanabe
Publicado na Weekly Shonen Sunday, da Shogakukan
Categoria Shoujo:
■7 Seeds, de Yumi Tamura
Publicado na Flowers, da Shogakukan
Categoria Geral:
■Bengoshi No Kuzu, de Iura Hideo
Publicado na Big Comic Original, da Shogakukan
Prêmio Especial da Banca Julgadora:
■Kimagure Concept, de Hoi Choi Production
Publicado na Big Comic Spirits, da Shogakukan

Abril tem mais Animês no Boomerang

O canal irmão do Cartoon Network traz três "novidades" no mês de Abril. Com a exibição de Mirmo Zibang!, As Super Gatinhas (Tokyo Mew Mew) e Cãezinhos da Sorte. Mirmo Zibang! e As Super Gatinhas serão exibidos de segunda a sexta, a partir do dia 16 de Abril, às 14h00 e 14h30, respectivamente. Ambas as séries ficam no lugar de As Meninas Superpoderosas. Já Cãezinhos da Sorte será exibido de segunda a domingo, as 6h30 da manhã, no lugar de Ursinhos Carinhosos.



Novidades sobre o DVD Viewtiful Joe

A Focus Filmes decidiu incluir no DVD Box de Viewtiful Joe um extra que vai agradar a muitos: entrevista com dubladores. O pessoal da Focus esteve nos estúdios da Centauro e gravou entrevistas com os principais dubladores da série, além de entrevistarem Gilmara Sanches, a diretora de dublagem e dubladora da vilã Supu Rocket. Além dela, Fábio Lucindo (Joe/Viewtiful Joe), Yuri Chesman (Junior/Capitão Azul Jr) e Tatiane Keplmair (Sylvia/Sexy Sylvia) gravaram seus depoimentos contando como foi o trabalho. Com certeza, é um extra incrível para os fãs de dublagem. Lembrando que o DVD Box de Viewtiful Joe já esta disponível.

Possível retorno do X JAPAN

TOSHI e YOSHIKI, respectivamente ex-vocalista e ex-baterista/pianista do lendário X JAPAN, recentemente tornaram oficiais os rumores sobre as negociações de uma reunião do X JAPAN. Quando TOSHI anunciou que deixaria o X, em 1997, YOSHIKI optou por encerrar as atividades da banda. As possibilidades de retorno ficaram ainda mais remotas após a morte do guitarrista hide, num misterioso suicídio ocorrido em 1998. Porém, nos últimos dias surgiu uma comoção entre fãs devido a rumores de que os membros remanescentes do X se reuniriam para realizar shows especiais, marcando o 10º aniversário da dissolução da banda neste ano ou o 10º aniversário da morte de hide no ano que vem. As especulações foram tão fervorosas que até a grande mídia asiática dedicou artigos ao assunto. Negociações nesse sentido foram confirmadas oficialmente em posts no site oficial de TOSHI e posteriormente no blog de YOSHIKI. TOSHI declarou que o ex-diretor do escritório de agenciamento do X JAPAN insistia com ele há meses para que voltasse a se apresentar com os outros membros. No começo do parágrafo que redigiu, TOSHI afirmou que não tinha interesse no retorno da banda. Entretanto, mais adiante, o cantor demonstra-se mais otimista quanto a esta possibilidade. Alguns especulam que SUGIZO, ex-guitarra da famosa banda LUNA SEA, substituiria hide durante shows especiais. Artigos em sites japoneses e o fato do guitarrista ser amigo dos integrantes do X reforçam a idéia.

Esta seção da NT tem como intuito aumentar ainda mais a interação com nossos leitores, e ainda somar conteúdo às páginas. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

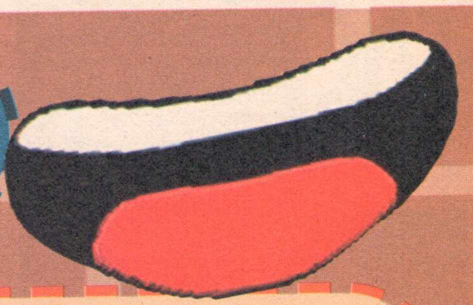
Você acha que quadrinhos yaois/yuri fariam sucesso no Brasil?

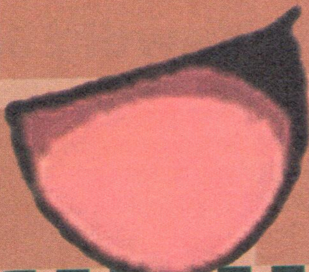
TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você acha que assinaturas de mangás fariam sucesso no Brasil?

Mas é claro que sim! Yaoi faria muito sucesso não apenas com os garotos, mas principalmente entre nós meninas que adoramos ^^. Principalmente se começarem por Gravitation.

Por Thaís Mendes



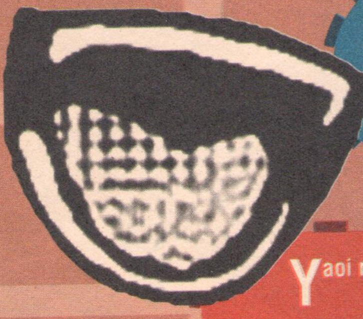


Com certeza, eu adoro estes estilos, pois são carregados de sentimentos humanos. Possuo muitas amigas alucinadas por yaoi e tenho certeza que o lançamento de mangás deste gênero aqui faria muito sucesso.

Por Luciana "Tsumi"

Sim. Eu confesso que não gosto deste estilo de mangás ou animês, mas a cultura da sociedade hoje em dia está com a mente tão aberta que com certeza haveria muitos interessados em adquirir produtos com esta temática.

Por Lucas A. Barreto



Não, assim como eu, já vi muita gente que não suporta este estilo. Pra mim, não deveriam lançar esse tipo de material não. Existe muita coisa melhor ainda inédita por aqui,

Por Gabriel P. Manobra

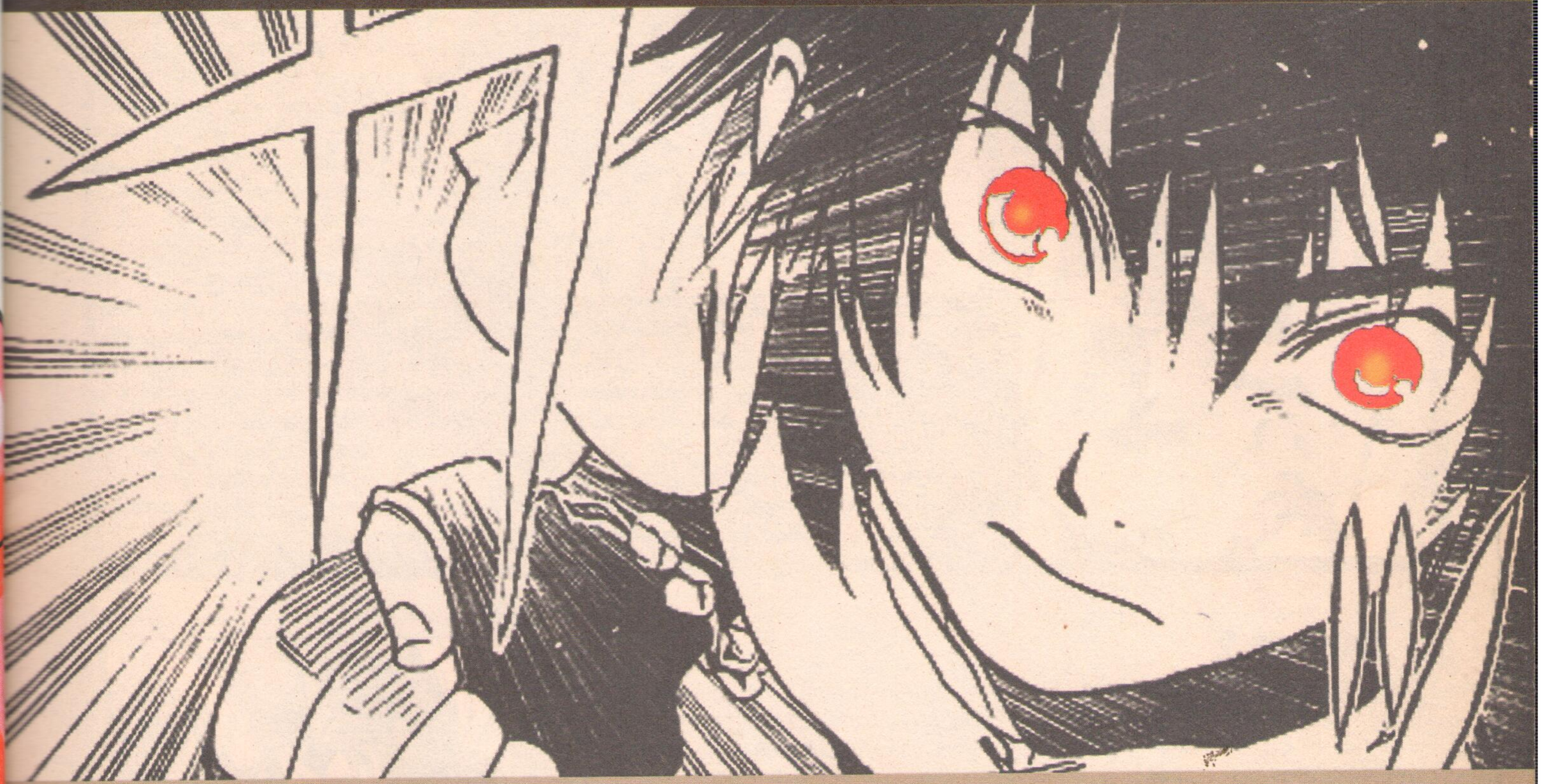
Yaoi não faria sucesso não, mas Yuri com certeza, a rapaziada adoraria comprar e ver relacionamentos sentimentais entre duas belas garotas.

Por Thomas P. dos Santos

Acho que não, os mangás ainda hoje - assim como os animês - são encarados como produtos voltados para o público infantil e por isso acho que a barreira para que alguma empresa se interesse por um material assim ainda seja muito grande.

Por Rafael T. Meirelles

▸▸FÓRUM: www.animepro.com.br/forum -- ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

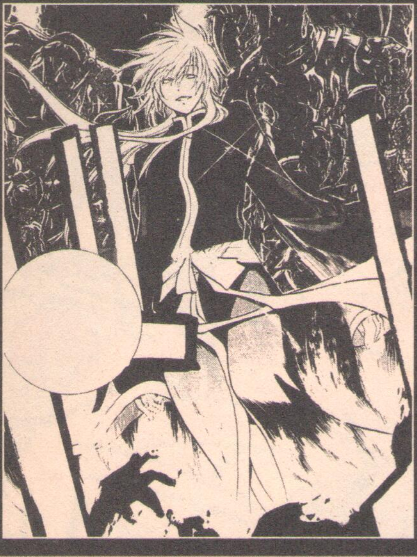


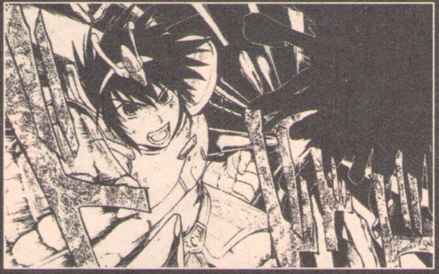
O Nascimento de um NOVO PÉGASO!

Ficamos surpresos com o retorno da matéria que apresentava de forma breve os dois novos mangás baseados na famosa série Cavaleiros do Zodíaco. O número de pedidos para uma matéria especial e para um guia de capítulos foi tão grande que não deu para evitar comentar mais uma vez e de forma breve, o mangá que já caiu nas graças dos leitores: Lost Canvas, escrito por Masami Kurumada e desenhado por Shiori Teshirogi

Por Junior Fonseca

Claro que já estamos preparando uma matéria completa, mas esta pode demorar um pouco, já que até o momento não há muito material compilado lançado (estamos no momento com o primeiro volume completo e bonitinho em mãos. Por isso, vamos resumir de forma breve os primeiros capítulos para deixá-los com mais água na boca ainda. Confiram:



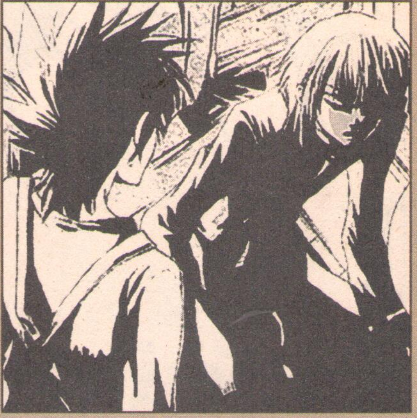


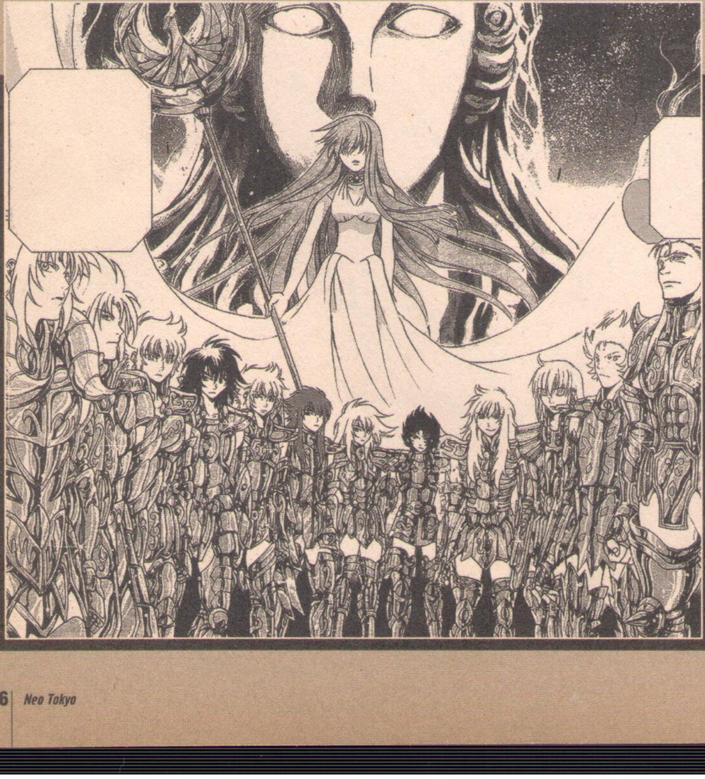
Capítulo 1

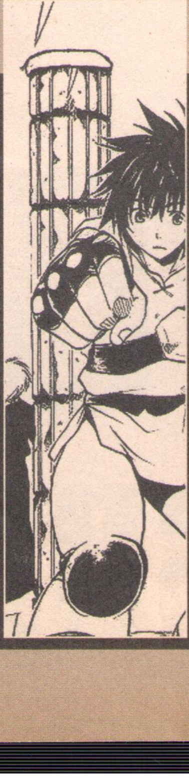
Shion, Dohko, Tenma e outros Cavaleiros estão na cidade natal de Tenma que foi destruída por Hades, de repente aparece o Cavaleiro de Unicórnio ferido, e Hades também surge. Ele é Alone, amigo de infância do Cavaleiro de Pégaso. A história muda pro passado. Alone salva um cachorro de dois garotos. Para evitar uma briga, oferece um frasco de tinta que acabara de comprar em troca do cão. Tenma aparece, dá um chute em um dos garotos e toma o frasco de tinta de volta. Tenma e Alone são dois amigos com personalidades diferentes. Alone sempre vai a uma igreja pintar um afresco, na esperança de ter pinturas guardadas do público. Dizem que pinturas são capazes de fazer até pessoas de mau coração se arrependerem. Perguntado por um misterioso padre por que não pintava os olhos no seu afresco, Alone responde que é por não achar a cor ideal, o padre, então, sugere que ele vá buscar um vermelho especial em um campo ao norte. Chega uma mulher chamada Pandora, que mata o cachorro com um olhar e lhe dá o medalhão que prova ser ele é o Imperador Hades.

Capítulo 2

Giganto e outros espectros cercam alguém de depois revela ser Dohko de Libra! Ele derrota os espectros e pergunta onde está Hades, eles não respondem. Alone acorda no orfanato depois de ser achado desmaiado, por Tenma, que "sentiu" que o amigo precisava de ajuda e explica que começou a sentir como um "universo" dentro dele. Alone parece estranho, Tenma tentar pegar o medalhão de Hades e diz que entende, uma vez que ele também está sentindo algo estranho nele. A chuva é forte e os outros órfãos estão preocupados porque o rio transbordou e os ricos fecharam o portão da parte alta, Tenma então sai para fazer algo e descobre que terra deslizou e fez uma barreira que fechou o curso do rio. Ele tenta com socos derrubar a barreira e ao longe Dohko sente um Cosmo. Com um soco, Tenma consegue destruir a barreira de terra e salvar a vila! Então, Dohko pergunta porque ele não se torna um Cavaleiro de Athena. Tenma aceita e se despede de Alone que promete terminar de pintar seu quadro quando se tornasse um pintor talentoso e Tenma voltasse.







Capítulo 3

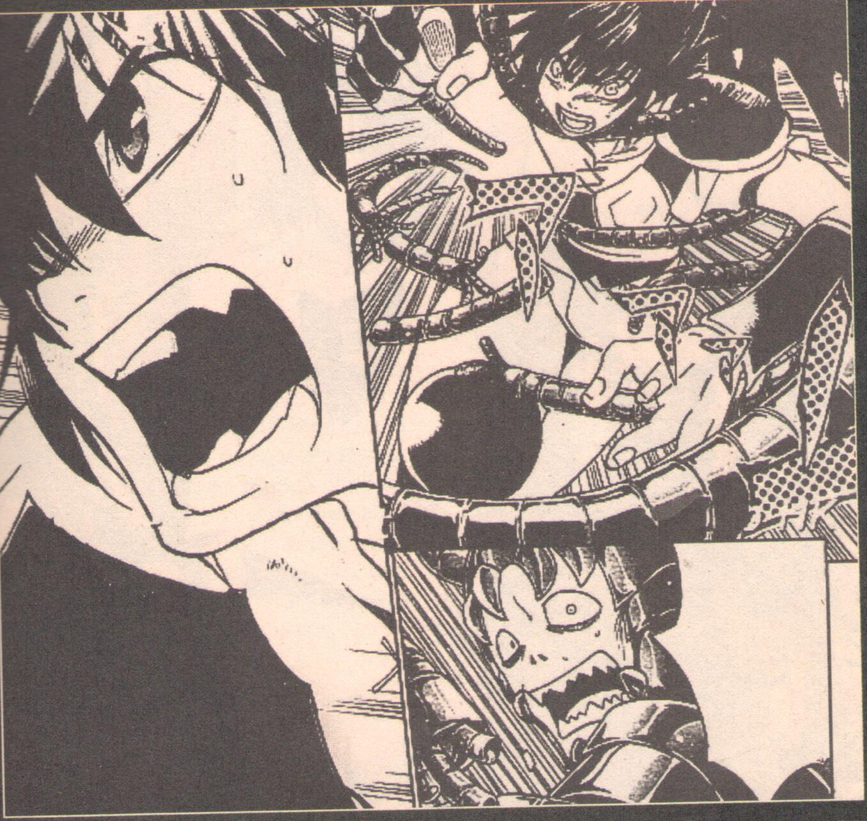
Shion anda em um corredor e entra em uma grande sala onde todos os 12 Cavaleiros de Ouro estão reunidos! O Grande Mestre, então, anuncia que os espectros reviveram e uma nova Guerra Santa vai começar.

Tenma está treinando, tentando quebrar uma rocha, mas não consegue repetir a façanha. Dohko explica a essência do Cosmo, quebra a rocha e se oferece para treiná-lo.

Tenma, então, tem a impressão de ver Alone por perto e depois vê a pulseira de flores igual à dele e vai atrás dessa pessoa. Na verdade, a pessoa é uma garota chamada Sasha, amiga de infância dos dois, criada no mesmo orfanato. Enquanto isso, o espectro Verme invade o santuário.

Capítulo 4

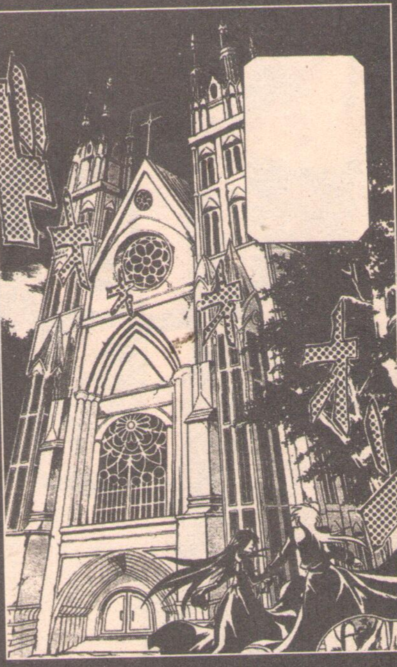
Tenma diz que está no Santuário para se tornar um Cavaleiro e pergunta a Sasha o motivo dela estar lá. Mas os tentáculos do Verme chegam por trás dela, Tenma tenta protegê-la e lutar, mas é imobilizado pelos tentáculos! Então, concentra todo seu cosmo em um ponto, destrói os tentáculos e faz um grande buraco no chão! Porém de nada adianta, e ele é agarrado de novo! Sasha manda o espectro parar e começa a emanar um poderoso Cosmo! Verme tenta atacá-la mas recebe o golpe de Shion por trás! Shion, então, pede desculpas pelo atraso a pequena Athena!



Capítulo 5

Dois anos depois, Tenma recebe sua armadura de Pégaso! Ele então se pergunta o que teria acontecido com Alone.

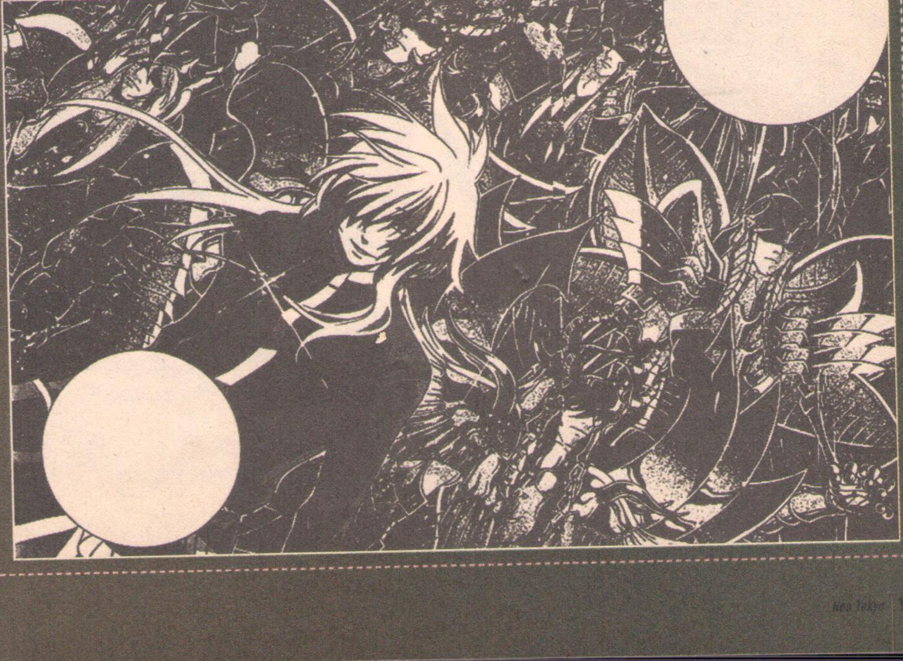
Os desenhos de Alone agora trazem a morte e ele está desesperado com isto. Pandora aparece e o leva à igreja onde ele pintava, para ver as pinturas especiais nela. Hipnos e Thanatos estão lá, na realidade um deles era o misterioso padre que sugeriu a Alone pegar o vermelho especial. Alone, então, se dirige até o local das pinturas que se revelam ser uma grande imagem de Hades com sua armadura e mortos à volta.



Capítulo 6

A pintura que perdoava pecados era uma imagem de Hades, e este era idêntico a Alone! Hipnos e Thanatos explicam que Hades era o único salvador e mostram o orfanato onde Alone vivia. Dentro todos estão mortos e Pandora explica que foi por causa do desenho que Alone havia feito três dias antes. O orfanato desaparece e os mortos no quadro se tornam as crianças; Hades também ganha asas de anjo. Então, lhe é explicado que a morte é a única salvação e que as crianças não sofrerão mais. Finalmente, Alone sabe que ele é Hades!

Tenma entra nos aposentos de Athena e eles passam a conversar sobre sua infância e a de Alone no orfanato. Ocorre um eclipse da Lua - esse era o sinal que Hades havia despertado! A Guerra Santa começou! NT



Breve história do

J-Rock

Muitos ocidentais estranham quando ouvem falar de "rock japonês", também conhecido como "j-rock". Não imaginam que no Japão, além de haver muitas bandas de rock, existem muitas sonoridades bem originais.

Por iori

Se você já conhece j-rock, talvez vá sentir falta desta ou daquela banda, ou talvez ache que algumas das bandas citadas não tiveram o devido destaque na matéria. Bem, é um espaço limitado para conter um mundo tão vasto. Continue lendo e garantimos que você vai descobrir pelo menos alguma coisa nova sobre j-rock! Caso você nunca teve um contato significativo com o rock japonês, seja bem-vindo e prepare-se para experiências musicais nunca antes imaginadas!

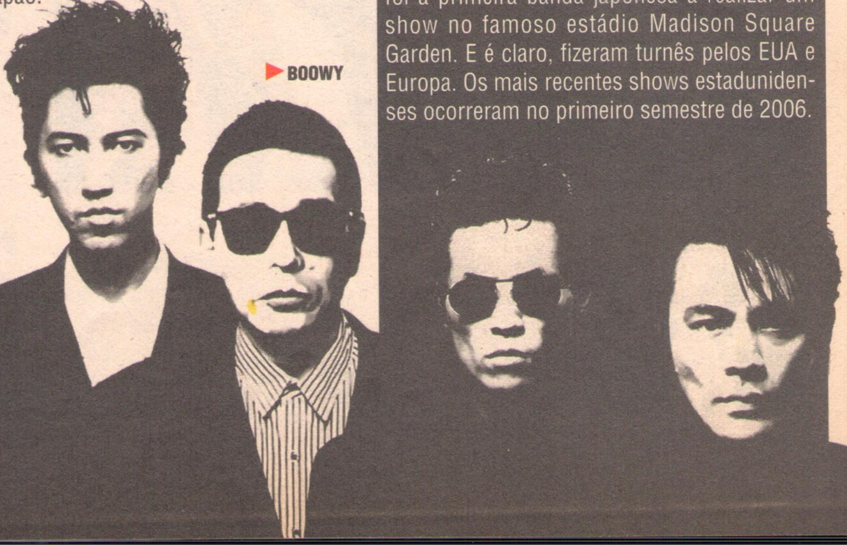
Início...

Nos anos 50/60, os jovens do mundo todo ficaram encantados por um contagiante e dançante estilo musical criado nos Estados Unidos chamado rock 'n' roll. Ao redor do globo, surgiram bandas covers que tocavam os sucessos do rock da terra do Tio Sam e, mais tarde, da Grã-Bretanha. E, apesar do histórico isolamento cultural, no Japão não aconteceu diferente. Logo surgiriam artistas nacionais tocando músicas de sua própria autoria, após a criação de uma inusitada vertente do rock na década de 60: o rock progressivo. Contrariando a imagem de "roqueiros drogados" criada no Ocidente, os músicos japoneses não costumavam se utilizar de substâncias ilegais. Alguns chegavam a se declarar "antidrogas".

Com grupos formados por jovens universitários como Jacks, The Tempters, The Golden Cups, The Mops, The Dynamites e, mais tarde, Cosmos Factory, Kenso, Bikyoran, Ruins e After Dinner, o Japão começava sua verdadeira incursão no mundo do rock, imitando os sons de seus mestres ingleses, como todo aprendiz.

Mas foi na década de 80 que o cenário musical japonês mudaria drasticamente. Foi aí que começaram a se destacar na mídia bandas que vieram a definir as bases do pop rock japonês, sendo o BOØWY a mais famosa delas. O grupo de Kyosuke Himuro (vocal), Tomoyasu Hotei (guitarra), Tsunematsu Matsui (baixo) e Makoto Takahashi (bateria), tornou-se uma verdadeira lenda na história musical japonesa, apesar de ter durado apenas oito anos, um espaço de tempo não muito longo para realizar tal feito com a mesma magnitude que o BOØWY realizou. A despedida dos fãs foram dois shows no então recém-inaugurado Tokyo Dome. Hoje, todos os ex-membros do BOØWY, exceto Makoto, dedicam-se a longas e bem-sucedidas carreiras solo, com Himuro e Hotei sendo os mais notáveis.

Entre o pop rock e o hard rock está a banda campeã de vendas de discos no Japão, B'z. Isso mesmo, você não leu errado. Num país tão pop, a medalha de ouro vai para o rock. A dupla Koshi Inaba (vocal) e Tak Matsumoto (guitarra) já vendeu mais de 40 milhões de álbuns e 30 milhões de singles desde que começou a trabalhar junta em 1988. Desde 1990, todos os seus singles atingem o primeiro lugar da Oricon ("Original Conference"), o ranking dos discos mais vendidos no Japão.



▶ BOOWY

▶ B'z

▶ B'z

Pegando um pouco mais pesado

Ainda nos anos 80, outro fenômeno musical mundial invade o Japão, o heavy metal. E não podemos falar de j-metal sem mencionar seu maior clássico, LOUDNESS. Muitas vezes lembrados no Ocidente por trabalhos antigos como CRAZY NIGHT, a banda ainda está na ativa e também desfruta de um certo reconhecimento sério no nosso lado do mundo. Afinal, seu primeiro disco, THE BIRTH DAY EVE - Tanjou Senya (1981), é considerado o primeiro álbum de heavy metal do Japão. E a glória do LOUDNESS não pára por aí. Com um contrato assinado com a Atlantic Records dos EUA, entre 1984 e 1985, foi a primeira banda japonesa a realizar um show no famoso estádio Madison Square Garden. E é claro, fizeram turnês pelos EUA e Europa. Os mais recentes shows estadunidenses ocorreram no primeiro semestre de 2006.

REALBVOICE INTERNATIONAL WATERWARRIOR

LOUDNESS

Quatro outras bandas de destaque no metal são ANTHEM (contemporâneos do LOUDNESS), Gargoyle, Seikima-II e X JAPAN. Aí está um nome que você provavelmente já ouviu ou leu ao menos alguma vez, mesmo não tendo um contato aprofundado com j-music. Para alguns, X JAPAN - a banda consagrada pela formação TOSHI nos vocais, hide (pronunciado em japonês, "ri-dê") e PATA nas guitarras, TAIJI no baixo e YOSHIKI na bateria e piano - dispensa apresentações. Para outros, é necessário explicar que o X (como era chamado até 1993, quando o nome mudou por que um grupo mais antigo dos EUA tinha o mesmo nome) foi a primeira banda independente a ter um álbum no ranking da Oricon (VANISHING VISION, de 1988), a primeira a lotar o Tokyo Dome três dias seguidos (em 1992), e a responsável pela popularização do visual kei no Japão (calma que a gente vai chegar lá!), apesar do termo não existir quando eles começaram, em 1982, ou sequer quando eles alcançaram o sucesso major, em 1989. Inicialmente, sob o lema "Psychedelic Violence ~ Crime of Visual Shock" ("Violência Psicodélica ~ Crime do Choque Visual"), o X JAPAN tinha como base o heavy/power metal e o hard/glam rock da época. Porém, não se limitava a apenas isso. Seu som era consideravelmente diferente de Iron Maiden, Mötley Crüe ou qualquer outro grupo associado aos estilos. Além das melodias originais e de emoções profundas até nas músicas mais pesadas, as baladas românticas possuíam arranjos de orquestra e piano bem escritas por YOSHIKI, que começou a estudar música clássica aos 4 anos de idade. Depois de muita história, sucesso e mudanças, o X acabou em 1997. Mas seu legado, não. Algumas bandas compartilharam não apenas as influências e a época do X JAPAN, mas também o selo (EXTASY RECORDS, do próprio YOSHIKI), como YOUTHQUAKE e LADIES ROOM. Sua gravadora também lançaria grupos de outras sonoridades, como LUNA SEA e GLAY.

E como não citar DEAD END ao falar dessa época? Correspondendo à tendência musical de seu tempo, o vocalista Morrie e cia. ficavam em cima do muro entre o hard rock e o heavy metal. Seu som pesado e atitude obscura chegaram a influenciar grupos como Kuroyume, LUNA SEA, Kagerou e outros. Até alguns que pouco têm a ver com essa ambientação, como L'Arc~en~Ciel e La'cryma Christ tornaram-se admiradores da banda, talvez depois que seu som ficou mais leve e acessível, sem perder, porém, a autenticidade. Depois de muito tempo sumido, Morrie reapareceu no projeto Creature Creature ao lado de músicos que o admiravam como tetsu (do L'Arc), Hitok (ex-Kuroyume), Hiro (ex-La'cryma), Minoru (ex-DIE IN CRIES e ex-THE MAD CAPSULE MARKETS) e Shinya (ex-LUNA SEA).

X JAPAN

X JAPAN

Kagerou

LOUDNESS

LUNA SEA

YOSHIKI

O Japão não deixa nenhum estilo musical passar despercebido. Então, não poderia ficar de fora o punk. No vácuo de Ramones e Sex Pistols surge THE STALIN. Assim como a banda de Sid Vicious e Johnny Rotten, THE STALIN, liderado pelo insano vocalista Michiro Endou, causou um grande choque na sociedade de seu país, mas não apenas pela temática rebelde e engajada das letras. Michiro era muito violento nos shows, chegando a se auto-mutilar e até a bater em alguns espectadores. Tal comportamento garantiu a THE STALIN a expulsão de várias casas de shows e um contrato maior com o selo Climax (da Tokuma Records) em 1981, apenas um ano após sua formação. Porém, o grupo se separou em 1985, devido a desacordos entre os membros. A maior frustração de Michiro foi o fato dos japoneses não darem a atenção que ele gostaria a suas letras cheias de mensagens político-sociais.

> "Com seu som oitentista, BUCK-TICK pode ser considerada uma das bandas que dariam origem ao movimento *visual kei*".

▶ **BUCK-TICK**

Quase chegando no visual kei

Chegamos nas bandas góticas, que na verdade não eram tão góticas assim. É certo que está aí um estilo musical de definição deturpada através dos tempos. Por via das dúvidas, considere pertencente ao gótico as bandas que soem como The Cure, The Smiths, Joy Division e Bauhaus, por exemplo. Enfim, no Japão surgiram bandas essencialmente góticas (algumas durante a década de noventa, quando o gótico já estava bem eletrônico). Porém, na Terra do Sol Nascente também surgiram grupos inspirados pelo estilo europeu, mas que estavam rumando para uma direção diferente. Essas bandas européias já citadas, cujo segmento também é conhecido como "pós-punk", com suas músicas melancólicas/obscuras, guitarras de som limpo, sintetizadores, visual esdrúxulo e andrógino, inspiraram japoneses como os do BUCK-TICK.

A banda se formou em meados de 1983, entre amigos de colégio, e ainda está em atividade. Diferente das bandas européias góticas, BUCK-TICK adaptava as melodias e harmonias mais puxadas para a musicalidade do pop rock japonês, incorporava elementos punk com influências como a banda The Clash, usava bem menos sintetizadores e visuais bem mais chamativos. Alguns marcos da banda: lançaram o primeiro álbum independente japonês em CD (HURRY UP MODE, de 1987), o primeiro disco no qual uma banda japonesa tocou com uma orquestra (Symphonic Buck-Tick in Berlin, de 1990) e o primeiro álbum japonês com faixa-bônus (darker than darkness -style93-, de 1993). Na década de 90, BUCK-TICK adotou um estilo com mais efeitos eletrônicos e menos pop. Mais recentemente, o grupo procurou misturar melhor seus estilos dos anos 80 e 90, sempre adicionando novos elementos.

Com seu som oitentista, BUCK-TICK pode ser considerada uma das bandas que dariam origem ao movimento visual kei. Como o nome diz, o rótulo está ligado ao visual. Por isso é que qualquer banda japonesa de rock com visual esquisito é considerada visual kei. Porém, bandas como o BUCK-TICK e outras na época tidas como "góticas", como as também importantes D'ERLANGER e ZI:KILL, formaram as bases de uma sonoridade que não existia antes e começou a ser perpetuada por bandas visuais.

BUCK-TICK

ZI:KILL tinha um som mais puxado para o gótico dos anos 80 e teve um bom destaque na cena, mas a música do D'ERLANDER, mais agressiva e bem mais obscura do que a do BUCK-TICK, seria a mais propagada influência do visual kei na década de 90. É praticamente impossível afirmar com certeza se foi o D'ERLANGER quem começou esse estilo, uma explícita e empolgante mistura de gótico e punk. Tanto quanto é impossível não reconhecer, diante dos fatos, que em termos de importância para a cena, D'ERLANGER não fica devendo nada para BUCK-TICK, X JAPA e outros dinossauros do visual rock.

Em resumo, os anos 90 começaram com Japão cheio de cabeludos maquiados tocand uma combinação peculiar de gótico, punl metal, ska, pop rock e sabe lá Deus o que mai Curiosamente, alguns desses estilos poder ser ouvidos no primeiro álbum do BOØW MORAL, de 1982, apesar do grupo nunca t sido considerado visual, diferente do que oco reu com BUCK-TICK, D'ERLANGER e ZI:KIL após a criação do rótulo.

"O vocalista Kiyoharu, certa vez, pendurou-se pelo pescoço no palco, sendo rapidamente socorrido por roadies".

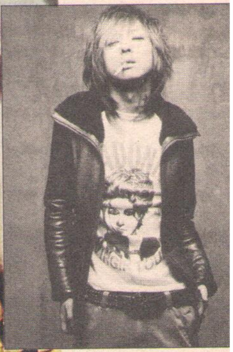
O tão falado visual kei

Especula-se que o termo "visual kei" (pronunciado do jeito que se lê) só foi criado por volta de 1994. Também não há certeza sobre seu criador. Alguns dizem que foi hide, o guitarrista do X JAPAN, ou que foi um editor da revista SHOXX, especializada em bandas visuais. Porém, muito mais importante do que a origem do nome são, por exemplo, duas das maiores referências do movimento: Kuroyume e LUNA SEA. Se você gosta de poesia, pode dizer que o Kuroyume é o Sol e o LUNA SEA é a Lua do visual rock (nome posteriormente usado com freqüência no Japão para designar o visual kei). Estas duas bandas simbolizam bem as diferenças sonoras presentes na cena visual durante a década de 90.

O som do Kuroyume era agressivo, uma combinação peculiar de punk e metal com guitarras pesadas e vocais gritados. A atitude obscura era outro ponto forte. O vocalista Kiyoharu, certa vez, pendurou-se pelo pescoço no palco, sendo rapidamente socorrido por roadies. Depois de largar o visual e passar por uma fase pop rock, retomou a agressividade quando mergulhou de cabeça no punk.

Gótico, metal, ska e punk somados de uma maneira sofisticada na mais pura sonoridade visual kei era o estilo do LUNA SEA, que tinha certo peso e agressão no som, mas não tanto quanto o Kuroyume. Com o tempo, eles ficaram mais calmos, mas enquanto isso criaram um estilo mais autêntico e difícil de se definir. Algo mais leve, mas que buscava referências em sua música antiga.

Kiyoharu



Kiyoharu

Kuroyume

Até há pouco tempo, qualquer banda visual - literalmente - citava os dois grupos como influência. Dir en grey, Gazette, Due'le quartz, Vidoll, Phantasmagoria, Aliene Ma'riage, Madeth Gray'll, Raphael e até bandas que nunca fizeram parte da cena visual como BLOOD STAIN CHILD e Galneryus são alguns dos fãs de LUNA SEA e Kuroyume.

Muitos conjuntos dos anos 90 criaram su canções inspirados nas linhas sonoras prop gadas por Kuroyume e LUNA SEA, paralela posteriormente aos dois, pendendo mais p um lado ou para outro ou para uma dire diferente, resultante de uma nova soma fatores. Bom ressaltar que, no caso dos ar tas contemporâneos, não se pode afirmar c certeza que há inspiração direta em Kuroyu ou LUNA SEA.

"...nos shows KENZI costuma se auto-agredir com socos, arranhões e chamas que às vezes atira no público".

L'Arc~en~Ciel

MALICE MIZER

GLAY

SHAZNA

Janne Da Arc

Visual kei: um rock brando

Entre bandas mais leves e populares, podemos destacar L'Arc~en~Ciel, GLAY, SHAZNA e MALICE MIZER.

A música do L'Arc~en~Ciel ora era empolgante e agitada, ora era calma e bela, sempre com melodias envolventes e idéias inesperadas. Com isso, eles alcançaram tamanho sucesso que chegaram a ocupar as duas primeiras posições da Oricon algumas vezes. Mas o L'Arc não era "a" banda de rock mais famosa do Japão na época. Além de B'z e X JAPAN, o quarteto tinha outro "rival" à altura: GLAY.

O pop rock único, as letras tocantes e a atitude descontraída e de bem com a vida no palco levou o GLAY para o topo. O grupo realizou em 1999 o maior show da história do Japão: 200 mil espectadores na 'GLAY EXPO '99 SURVIVAL', na cidade de Makuhari.

A androginia era umas das mais marcantes características da imagem do visual kei. E se houve uma banda que usou e abusou desse recurso, esta banda foi SHAZNA. O antigo aspecto altamente feminino e delicado de seus membros, em especial do vocalista IZAM, combinava com seu som alegre e bem puxado para o pop.

Não menos andrógino era o MALICE MIZER. Porém, o grupo de Mana e cia. tinha uma musicalidade mais variada e desenvolvida do que a do SHAZNA. Um som que envolvia elementos de rock, pop, música eletrônica e barroca. A banda teve três vocalistas, cada um em uma fase muito distinta das outras duas, numa trajetória que buscava performances cada vez mais teatrais e obscuras. MALICE MIZER chegou até a lançar dois filmes, nos quais os roteiros se desenvolviam sem diálogos, "Bel Air ~Kuuhaku no Shunkan no Naka de~ de l'image", em 1997, e "Bara no Konrei ~Mayonaka ni Kawashita Yakusoku~", em 2001.

Alguns grupos da cena visual se equilibraram entre sons leves e pesados. A exemplo disto temos o Janne Da Arc, banda que adicionou elementos do visual kei e do j-pop no heavy metal.

Visual kei: um rock chocante

Outros conjuntos já ficaram mais conhecidos por seguir o lado mais obscuro do visual rock. É o caso, por exemplo, de PENICILLIN, PIERROT, The Piass, ∀NTI FAMINISM e Dir en grey.

PENICILLIN e PIERROT seguiam mais fielmente uma linha pós-Kuroyume. Já The Piass e ∀NTI FEMINISM são bem mais punks e vivem um underground barulhento. Tendo início em 1993, The Piass é uma das mais antigas bandas visuais em atividade. Passou por uma tragédia em 1995, quando, durante a filmagem de um clipe, três de seus quatro membros morreram em um acidente, deixando sozinho o guitarrista Takayuki, que reviveu o Piass com novos membros em 1998, mais tarde assumindo os vocais.

∀NTI FEMINISM começou em 1991, mas não é um grupo comum. Liderado por KENZI (baterista do THE DEAD P☆P STARS), trata-se de uma banda de sessão, ou seja, uma banda com integrantes rotativos que se reúnem de tempos em tempos para tocar ao vivo. No caso, KENZI é o único membro fixo. Nas outras posições da banda, já passaram KISAKI e integrantes de grupos como The Piass, Elldorado, SHAZNA, Phobia, SULFUFIC ACID, etc. Vocalista no ∀NTI FEMINISM, nos shows KENZI costuma se auto-agredir com socos, arranhões e chamas que às vezes atira no público (e você se impressionando com o Kyo do Dir en grey ou o Michiro do THE STALIN...).

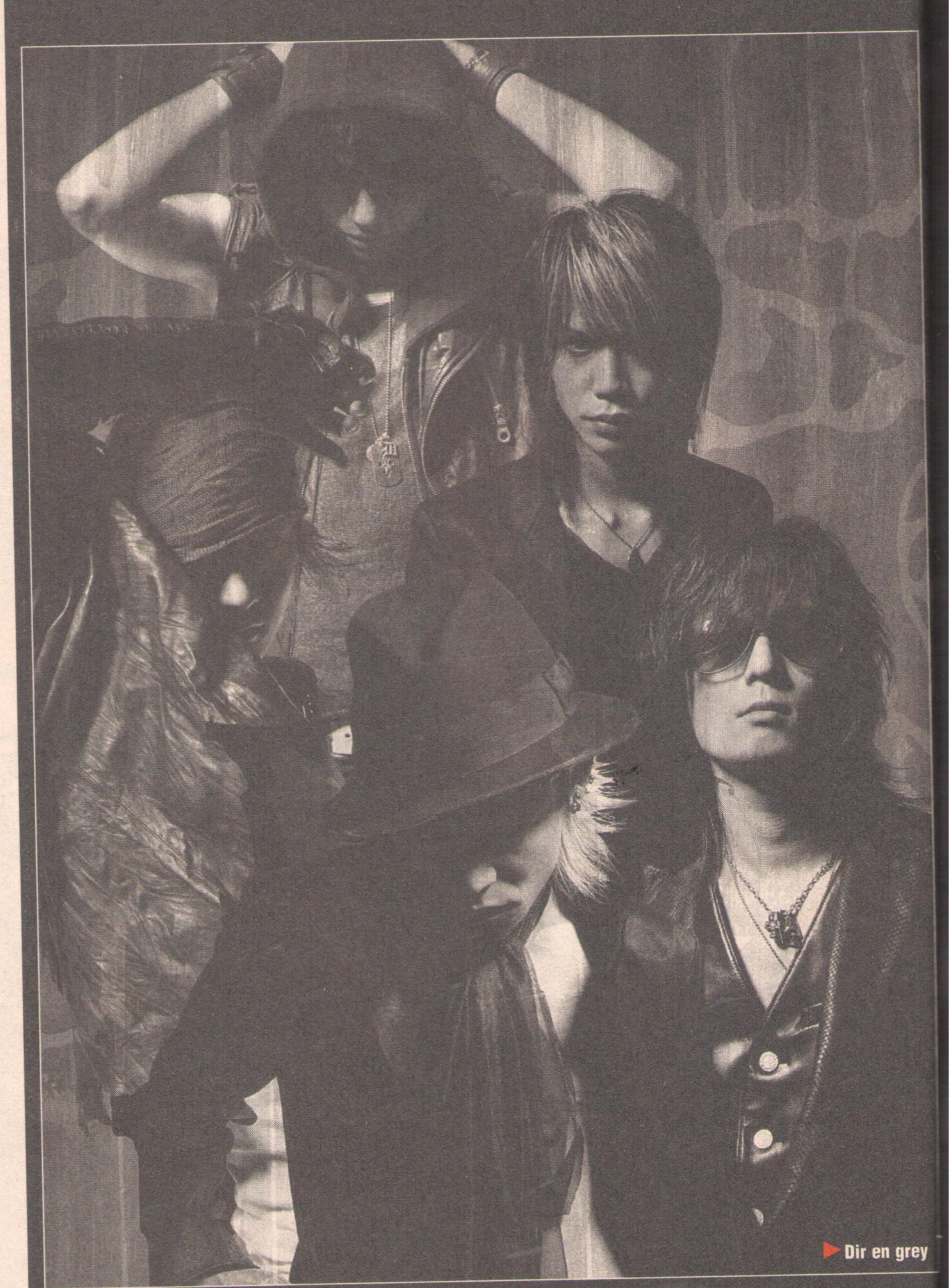
> "...a maioria dos grupos foi diminuindo a excentricidade de sua imagem até abandonar o movimento mais cedo ou mais tarde, tanto em aspectos visuais quanto sonoros".

Dir en grey formou-se no final da década de 90, quando o "boom" visual kei também estava com os dias contados. De início, o trabalho do Deg resumia diversos aspectos do visual rock. A cada álbum, vários elementos diferentes eram experimentados, em especial os pesados, com o grupo gradualmente tomando cada vez mais distância do visual kei, tornando-se uma banda de metal e rock pesado, famosa por apresentações energéticas e de interpretações violentas promovidas pelo show de sangue do vocalista Kyo.

Outros dos nomes notáveis da época são DIE IN CRIES, FANATIC◊CRISIS, SIAM SHADE, BAISER, Laputa, LAREINE, La'cryma Christi, GUNIW TOOLS, Plastic Tree, MERRY GO ROUND, La'Mule, Fatima, la vie en rose, JILS e EllDorado.

Mas o rei do rock japonês nos anos 90 foi hide. Depois que sua banda, o X JAPAN, acabou em 1997, hide adotou um visual ainda chamativo, porém mais descontraído, passou a escrever seu nome com letras minúsculas e juntou-o com o recém-criado nome de sua banda de apoio, formando o hide with Spread Beaver para dar continuidade aos trabalhos solos iniciados em 1993. O rock contagiante de hide - então denominado "Psyborg Rock" - conquistou o Japão e tornava o roqueiro cada vez mais famoso. O astro chegou a montar o Zilch, uma banda composta por ele e músicos norte-americanos, como tentativa de hide de conquistar o mercado dos EUA. No entanto, tudo foi interrompido em maio de 1998, após a maior tragédia da história do j-rock: a morte de hide. A versão oficial diz que se tratou de um suicídio, mas circunstâncias misteriosas deixam os fãs em dúvida até hoje.

Uma curiosidade sobre o visual kei dos anos 90 é que a maioria dos grupos, entre os que não se separaram rapidamente, foi diminuindo a excentricidade de sua imagem até abandonar o movimento mais cedo ou mais tarde, tanto em aspectos visuais quanto sonoros. Parece natural que, num movimento onde reina a variedade musical, as bandas procurem sempre novos caminhos. Quase todas as bandas visuais citadas nesta matéria, até agora, são exemplos desse fato. E não apenas se tratando de bandas, muitos músicos tomam posturas bem diferentes quando iniciam uma carreira solo. É o caso de Kiyoharu (ex-Kuroyume, ex-SADS), Kirito (Angelo, ex-PIERROT) e HYDE (L'Arc~en~Ciel).



Dir en grey

O movimento nos dias de hoje

O visual kei nos anos 2000 no Japão foi marcado por dois grandes acontecimentos: a queda da popularidade - uma vez que toda moda passa - e um cenário musicalmente contraditório, composto por muitas bandas parecidas e, ao mesmo tempo, vários segmentos sonoros diferentes, mais até do que na década anterior. Grupos pesados como Gazette (também conhecido como the GazettE) e 12012, influenciados por Dir en grey e seus antecessores, dividem a cena com o rock industrial do D'espairsRay, as renovações do visual rock tradicional do Nightmare e do Vidoll e a última palavra em mistura de heavy metal e visual kei do D. Ao mesmo tempo, Kagrra criou o ne japanesque, misturando visual rock e músic tradicional japonesa; Moi dix Mois, projeto sol do ex-MALICE MIZER Mana, mistura metal góti co a música barroca; Psycho le Cému fez um po rock com temas inspirados em animês e RPG e o ex-Due'le quartz miyavi, também conhec do como "MYV", transitou solo de um so pesado para um pop rock sem igual, rechead de técnicas impressionantes de violão.

Mais nomes de destaque do cenário visu dos anos 2000 são: Kagerou, alice nine Phantasmagoria, deadman, RENTRER EN SO Sid, a cantora Kana, entre outros.

Definindo "j-rock"

Não há um termo tão simples, porém tão confundido quando "j-rock". Significa nada mais, nada menos do que "Japanese rock" ou, traduzindo, "rock japonês". Sendo assim, absolutamente tudo que seja produzido no Japão e possa ser classificado como rock é j-rock, não importado se é uma banda de sonoridade bem típica do país, se é algo totalmente inovador ou um xerox do som ocidental mais clichê. É tudo j-rock. Portanto, quando estiver falando sobre grupos japoneses de rock, evite erros comuns como "tal banda não é mais j-rock, é não-sei-o-que-rock/metal" ou "as bandas são divididas em j-rock ou visual kei" etc.

Alguns ocidentais apreciadores de j-rock também conservam idéias erradas sobre o visual rock e a indústria fonográfica japonesa. Visual kei é um movimento musical como tantos outros. Por isso e pela definição de "j-rock", fica claro que não se trata da mesma coisa. J-rock pode ser punk, industrial, indie, visual kei etc.

▶alice nine.

▶Phantasmagoria

Grafias oficiais

Os japoneses gostam de trabalhar a estética das palavras escritas com algarismos romanos, por eles chamados de "romanji". Na indústria fonográfica não é diferente. Sendo assim, há nomes gravados oficialmente apenas com letras maiúsculas (BUCK-TICK, PIERROT), apenas com minúsculas (hide, deadman), com misturas de maiúsculas e minúsculas (HIGH and MIGHTY COLOR), com apóstrofe (La'Mule, La'cryma Christi), til (L'Arc~en~Ciel, Fine~A'rts), ponto final (LAB. THE BASEMENT, ANNY's LTD.), vírgula (Kagrra,), dois pontos (ZI:KILL, La:Sadie's), os mais diversos sinais gráficos (cali≠gari, DAIGO☆STARDUST, Lυτëη∀), tradução de ideograma com letra trocada (雅-miyavi- os japoneses pronunciam "miyabi" de qualquer modo, pois trocam o "v" pelo "b" na hora de falar) e "até" nomes escritos da forma comum no Ocidente (Plastic Tree, Duel Jewel). A forma mais comum de uso de ca-racteres romanos é com todas as letras maiúsculas. Os mesmos conceitos aplicam-se a títulos de músicas, discos, turnês etc.

Nesta matéria, os nomes que são oficialmente gravados com ideogramas japoneses foram romanizados seguindo o padrão ocidental (Kuroyume e Kagerou, por exemplo), exceto quando há uma romanização oficial diferente (alice nine. e MUCC, por exemplo).

Alguns músicos mudam a grafia em diferentes situações. Por exemplo, no L'Arc~en~Ciel, o vocalista é hyde, mas solo, ele passa a ser HYDE.

A fatia do visual kei no mercado japonês

O visual kei sem dúvida merece destaque especial no j-rock por ser algo muito original criado no país, mas está longe de ser a base da cena. Nos anos 90, foi a grande moda musical da ilha, mas suas bandas nunca foram maioria no mercado. É claro, há aquelas que possuem alguma característica semelhante ao visual do movimento, mas não o seguem de fato. Isto vale também para a música nas linhas originadas dentro do visual rock. E mesmo quando a banda não faz um som seguindo alguma dessas linhas, mas tem aquele cuidado especial com a aparência, é considerada visual kei. Ainda assim, os grupos visuais não são maioria.

Fãs famosos e gringos

Marty Friedman, ex-guitarrista da banda estadunidense Megadeth, vem se envolvendo profissionalmente com música japonesa há alguns anos. Ele já trabalhou com Aikawa Nanase, miyavi, Kirito e é um fã declarado de X JAPAN, GLAY, Dir en grey, Merry e Sid.

O Dir en grey participou da "The Family Values Tour 2006" nos EUA após um convite do Korn, cujo vocalista Jonathan Davis declarou no DVD da turnê: "Eu acho o Dir en grey uma banda incrível. Não tenho visto bandas com tanta intensidade assim há um bom tempo. O cantor rasga sua boca e cospe sangue pra todo lado, é realmente divertido." Outro exemplo conhecido no meio é Marilyn Manson, antigo amigo de **hide**.

▶ HYDE

▶ Seo Taiji

O Japão é pop! Será?!

O álbum mais vendido da história do
Japão é "First Love" (mais de 7 milhões d
cópias), da cantora pop Hikaru Utada. Ma
posições nº 2 e nº 3 são ocupadas por ba
de rock! Respectivamente por "B'z The Be
'Pleasure'" (mais de 5 milhões) do B'z e
"REVIEW ~ BEST OF GLAY" (487,6 milhõe
do GLAY. B'z aparece novamente no ranki
na 5º colocação com "B'z The Best 'Treas
(mais de 4 milhões).

Outros países da Ásia

Embora não possuam um mercado rock tão ativo quanto o japonês, outros países asiáticos contam com representantes notáveis deste seguimento musical. É o caso, por exemplo, da Coréia do Sul com Seo Taiji e a banda TRAX.

Desde 1991, com sua banda Seo Taiji & Boys, até iniciar sua atual carreira solo em 1998, Seo Taiji vem chocando os conservadores coreanos com letras de cunho social engajado e questionador, apresentadas através de um som que mistura elementos da música pesada e do pop. Já o TRAX é a banda apadrinhada pelo ex-X JAPAN YOSHIKI. Atuando há poucos anos, mas com um sucesso notável, o grupo toca desde nu metal até baladas românticas.

Na China, pode-se destacar o Silver Ash, tida como a primeira banda visual chinesa. Ativos
desde 2000, eles sobrevivem a duras pe
devido à censura e dificuldades impostas
governo da China, como, por exemplo, o
mento da mídia do país e empecilhos
impedem a banda de conseguir assinar um
trato com grandes selos japoneses c
Toshiba EMI e avex. Seu som trabalha com
mentos do visual kei mais puxados para
tentes do metal.

"Seo Taiji vem chocando os conservadores coreanos com letras de cunho social engajado e questionador".

Kiyoharu

HYDE

alice nine.

CRONOLOGIA DO J-ROCK (algumas bandas)

Como o começo de carreira de uma banda costuma ser um tanto quanto instável, incluímos o nome do grupo/artista na lista no ano em que o mesmo realizou o lançamento de seu primeiro disco (single ou álbum, não incluindo demos). Assim como no texto da matéria, aqui foi impossível não deixar diversos artistas de fora, mesmo que de algum modo importantes.

1980 - THE STALIN
1981 - LOUDNESS
1982 - BOØWY
1983 - Shonen Knife
1985 - ANTHEM, Seikima-II
1986 - BUCK-TICK
1987 - Tsunematsu Matsui
1988 - B'z, COLOR, Tomoyasu Hotei, Kinnikushoujotai, Kyosuke Himuro, X JAPAN
1989 - D'ERLANGER, Gargoyle, THE 5.6.7.8's, ZI:KILL
1990 - THE MAD CAPSULE MARKETS, the pillows
1991 - DIE IN CRIES, LADIES ROOM, LUNA SEA, THE YELLOW MONKEY, TOKYO YANKEES
1992 - envy, Kuroyume, L'Arc~en~Ciel
1993 - BALZAC, hide, SIAM SHADE, YOUTHQUAKE
1994 - ∀NTI FEMINISM, BAISER, GLAY, Guitar Wolf, Laputa, MALICE MIZER, PENICILLIN, PIERROT, ROUAGE, SHAZNA, THE DEAD P☆P STARS
1995 - Aikawa Nanase, CRAZE, La'cryma Christi, The Piass
1996 - GUNIW TOOLS, LAREINE, Merry Go Round, THEE MICHELLE GUN ELEPHANT, Yellow Machinegun
1997 - Animetal, Dir en grey, INORAN, Inugami Circus Dan, J, La'Mule, SEX MACHINEGUNS, Shinya , OBLIVION DUST
1998 - Aliene Ma'riage, cali≠gari, COALTAR OF THE DEEPERS, Fatima, GOING UNDER GROUND, IZAM, Janne Da Arc, la vie en rose, Madeth Gray'll, Raphael, Zilch
1999 - /\ucifer, DAS:VASSER, Due'le quartz, Gackt, Guruguru Eigakan, JILS, MUCC, SADS, Onmyo-za, Phobia, POLYSICS, S, THE BACK HORN, Zigzo
2000 - ASIAN KUNG-FU GENERATION, D'espairsRay, Earl Grey, GO!GO!7188, Kagerou, Kagrra, Kana, Metronome, MONGOL800, Psycho le Cému, SYNDROME, Waive, Wyse
2001 - 175R, Aioria, deadman, Duel Jewel, Dope HEADz, EllDorado, ELLEGARDEN, HYDE, Imitation PoPs Uchuu Sentai NOIZ, Kalimero, Nightmare, phylia, Shulla, tetsu
2002 - acid android, ACIDMAN, Aioria, baroque, BLOOD, BLOOD STAIN CHILD, BUG, Doremidan, FAKE?, Gazette, Jikaku Radio, Közi, Merry, miyavi, Moi dix Mois, RENTRER EN SOI, SCISSOR
2003 - 12012, D, DAIGO☆STARDUST, DAITA, KISAKI PROJECT, Kra, LAB. THE BASEMENT, MASK, Panic Channel, Ra:IN, Shelly Trip Realize, Sons Of All Pussys, Sulfuric Acid, The Velvet
2004 - alice nine., AN CAFE, Atsushi Sakurai, Ayabie, Babylon, bis, Deathgaze, DUSTAR-3, girugämesh, Kiyoharu, Lolita23q, Lucy, Luvie, nil, Phantasmagoria, Sendai Kamotsu, Sid, TMG (Tak Matsumoto Group), The FLARE, ZAZEN BOYS
2005 - ACID, HIGH and MIGHTY COLOR, Kirito, KuRt, lynch., Shinkou Shuukyou Gakudan NoGod, Tourbillon
2006 - ALvino, Angelo, Arc, Dali, LM.C, Nega, Pashya, Siva

Conclui na próxima edição. Não percam! >>>>

Por Alexander Lancaster

(Capítulos 1 a 7)	
Publicação:	2007 (e ainda em andamento)
Revista Original:	Shonen Jump (Shueisha)
Autores:	Tsuneo Takano (Roteiro) e Takeshi Obata (Arte)

Review

A função dos reviews é introdutória, apresentando os animês e mangás sem tanta profundidade; caso despertem interesse o suficiente do leitor, se tornarão matérias mais amplas no futuro. Ao ler Blue Dragon - Ral Drago, me perguntei seriamente se não seria o caso de esperar mais uns meses e ir direto à matéria. Porque, aparentemente, há bastante o que falar desse material: marca o terceiro trabalho de Takeshi Obata após os dois grandes sucessos de Hikaru no Go e Death Note; é baseado no game de X-Box 360, Blue Dragon, que tem c dedo de Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy) e Akira Toriyama (Dragon Ball Z).

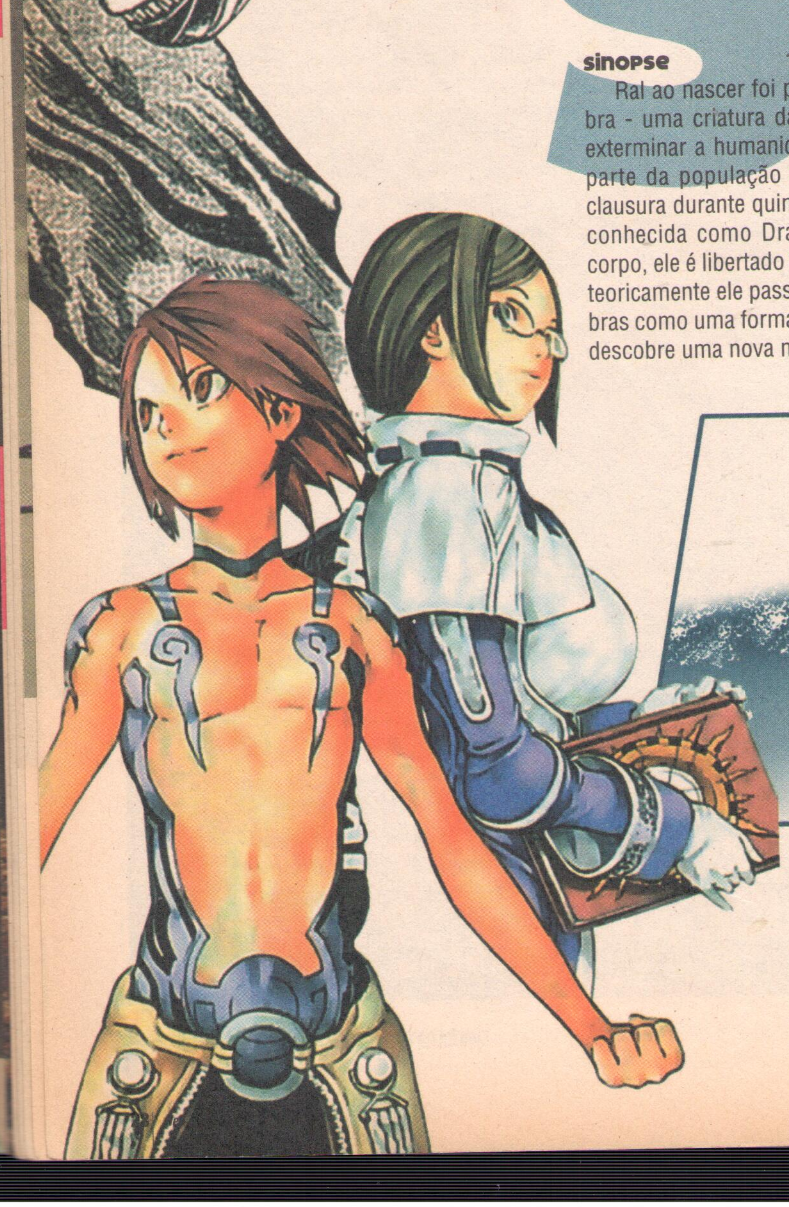
Ou seja, há muito investimento envolvido aqui - e talvez isso tenha sido a maldição para este mangá. Para deixar isso claro no espaço curto de um review, vamos ter que falar em dois aspectos envolvidos: o que a série é (ou se tornou) e o que a série poderia ter sido. E o qu a série é essencialmente, é uma aventura de RP de videogame em quadrinhos, com personagens superficiais, mas divertidos, grande seqüências de ação, personagem idiota quan do tem que ser idiota, mas sério quando a coisas precisam ser sérias, uma personager feminina que o acompanha, mas que há tensã sexual (mal) velada, uma garotinha engraçad nha, largas doses de fanservice, amigos encon trados pelo caminho, ameaças cada ve maiores... precisamos realmente ir além disso

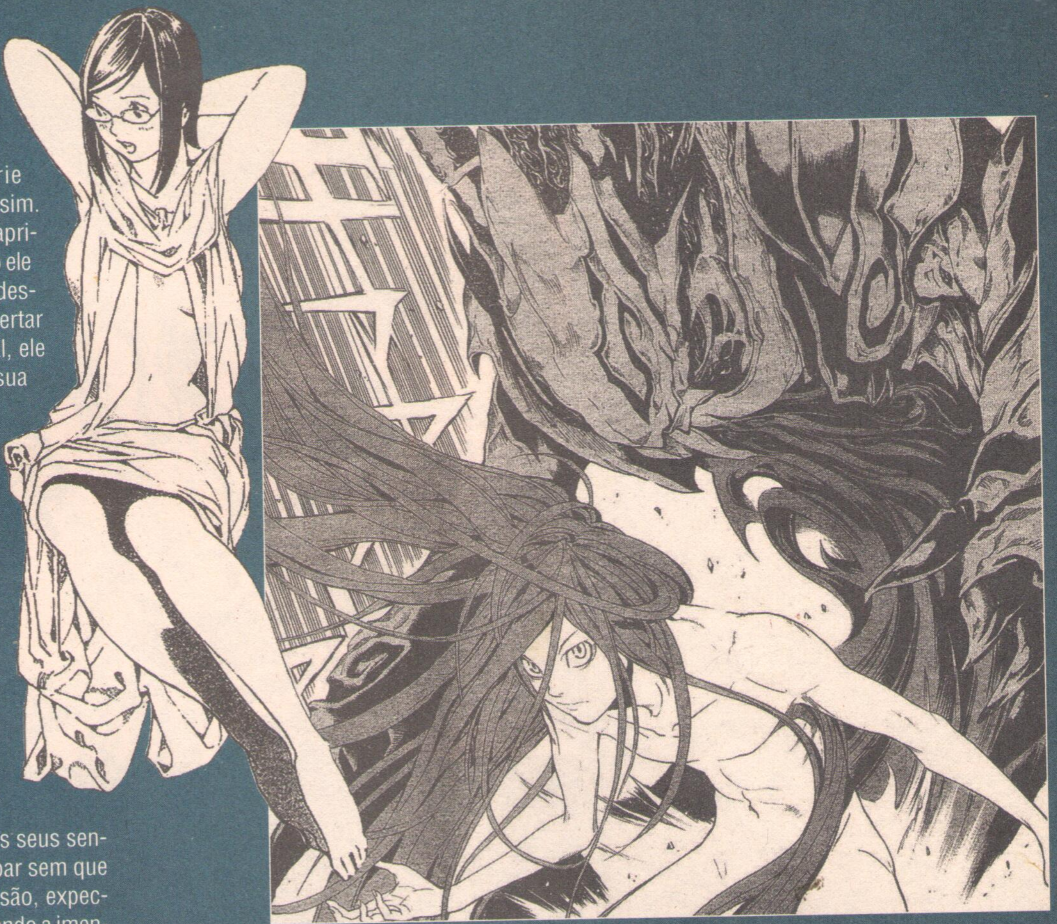
Sinopse

Ral ao nascer foi possuído por uma sombra - uma criatura das trevas que luta para exterminar a humanidade, e já devastou boa parte da população do mundo. Criado em clausura durante quinze anos, com a sombra conhecida como Dragão Azul ligada a seu corpo, ele é libertado durante uma ameaça - e teoricamente ele passa a lutar contra as sombras como uma forma de ser alguém. Mas ele descobre uma nova motivação para lutar...

Blue Dragon

Ral Grado



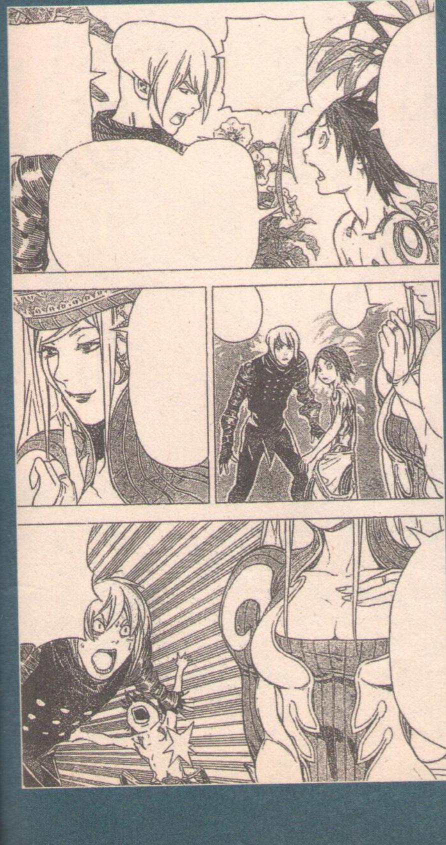


Mistérios e revelações...

O que incomoda é que a série aparentemente não era para ser assim. Recapitulando, Ral tem um dragão aprisionado nele, simplesmente. Por isso ele é criado na clausura. Quando ele desperta, a primeira coisa que faz é acertar um golpe na cara do seu pai. Afinal, ele o manteve aprisionado por toda a sua vida. Ao encontrar sua professora Mio (que graças ao trato de Obata, se mostrou uma das mais belas personagens dos mangás na minha opinião), e ao perceber as diferenças entre um homem e uma mulher, ele a desnuda em público e apalpa continuamente seus seios.

O que poderia ser apenas uma cena de fanservice extremo que flerta com a pornografia, ganha uma leitura extraordinária em termos de construção de personagens, graças à precisão dos diálogos, a expressividade que Obata dá a Ral e MIo - percebemos seus sentimentos e até uma intimidade ímpar sem que eles precisem verbalizar isso. Tensão, expectativa, desejo, curiosidade, contornando a imensa vulgaridade que uma seqüência como esta poderia ter tido. Os diálogos parecem extremamente bem construídos: "Não, Ral, não é nada de errado. É comum que meninos gostem de meninas. Sua mãe jamais o teve nos braços, e nenhum humano jamais o tocou ou foi tocado por você... se não se importa em me tocar... mas não deve fazer isso na frente dos outros.""Por que não? "Porque mostrar o corpo ou afeto em demasia diante dos outros gera vergonha."

> "...os dois primeiros capítulos parecem ter adicionado elementos psicológicos e dramáticos que não eram bem o que os executivos esperavam ao enfiar o material na shonen jump..."



Ele quer ser ensinado sobre meninas. E o acordo entre Ral e Mio é justamente esse: ele os salvará, mas ela o ensinará - e a seqüência onde o acordo é feito, apenas por suas expressões faciais, revela muito sobre os personagens. As três últimas páginas do primeiro capítulo são mais reveladoras ainda - e definitivamente, fica claro que a partir daí a educação que ela lhe dará passa por seu amadurecimento emocional e inclusive sexual como homem. "Vou lhe mostrar coisas ainda mais lindas" ganha uma miríade de conotações. Nesse sentido, lembra um pouco a relação entre professora e aluno, em "Amar, verbo intransitivo", de Mário de Andrade.

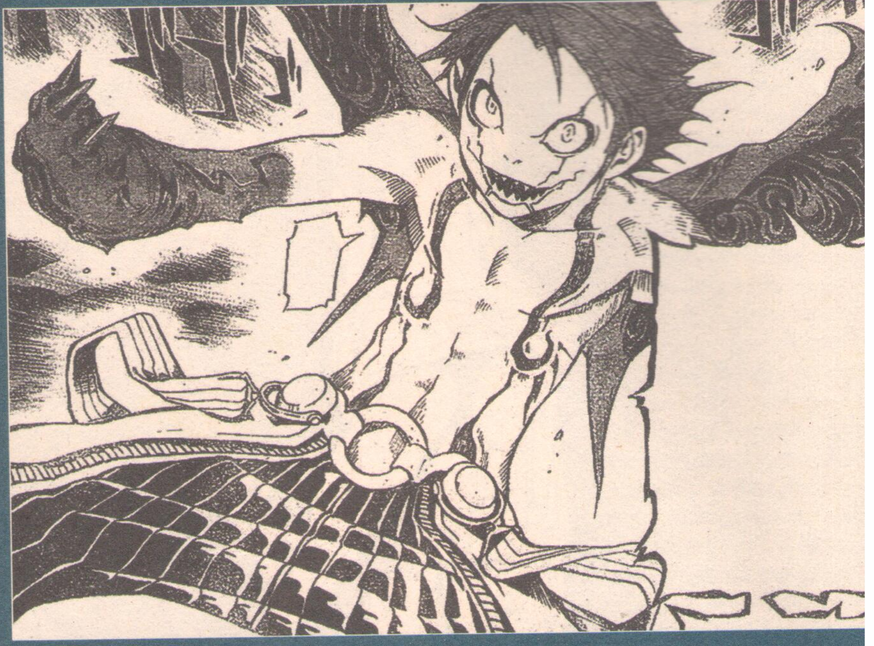
Com isso, a impressão que temos é que a história se enquadraria menos na forma tradicional de crescimento da Jump do que no que vemos em um FullMetal Alchemist: o personagem já é poderoso, o mais importante é ele crescer por dentro como pessoa, para poder lidar com a carga que carrega. E o sexo é apresentado como uma parte da vida, necessária para essa evolução. O segundo capítulo parece que segue por esse caminho, com o personagem levando mulheres para o quarto - e falhando como herói, com o custo de vidas para que ele se arrependa. Mas há algo de errado. O humor sutil do piloto se torna um tanto tosco quando a vilã é apresentada. Os diálogos dele no final da história, quando ele diz que irá lutar pelas mulheres, o tornam meio pateta.

No terceiro capítulo, a história desanda e se infantiliza. Ral cai no valão comum do personagem bobão e tarado, que gosta simplesmente de apertar os seios das meninas. No quinto, é verbalmente negado que os dois tenham ido para a cama - ou melhor, que aconteça algo nessas horas. E tem algo muito estranho nisso. O que teria acontecido?

A série que não foi

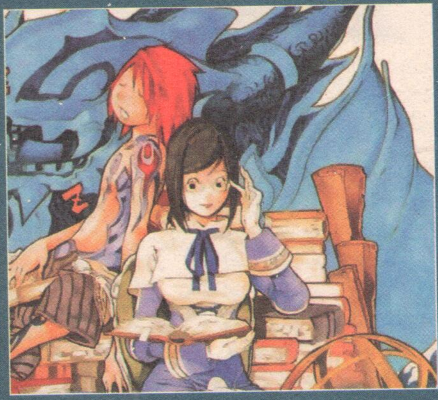
Recapitulando, essa história é livremente inspirada num game pra X-Box; os dois primeiros capítulos parecem ter adicionado elementos psicológicos e dramáticos que não eram bem o que os executivos esperavam ao enfiar o material na shonen jump... e talvez tenha sido esse o problema.

Alguém lá de cima provavelmente se incomodou com o desvio de rota e impôs mudanças que descaracterizaram a história. Ral tinha mil nuances no começo... a revolta com o pai (O pai de Ral simplesmente desaparece da história, quando parecia um elemento dramático importante), o fato de que Mio praticamente se ofereceu para ele... o protagonista chega a levar garotas para o seu quarto, para desgosto dela; a 2ª página do segundo capítulo diz TUDO - ninguém sai esbaforida por um "Oh, ela viu que ele também mexe nos nossos peitos!" Convenhamos: é sexo mesmo e o diálogo entrega isso:



> *"Achei que ele tinha ido pro seu quarto... Ou algo assim..."*
> *"Não sejam ridículas... O que ele ia fazer no meu quarto?!"*
> *Subentende-se muitíssimo bem que até as mulheres que dormiram com ele a entendem como "fêmea alfa".*

Não estou defendendo fanservices e a pornografização da Jump. O ponto é que esse elemento era claro para a evolução do personagem e uma vez que ele foi introduzido e até manipulado com propriedade no começo, que se erguesse a cabeça e vestisse a camisa. Sexo, aqui, tinha a ver com maturidade. Ral, nesse início, não era um tarado... ele simplesmente descobriu as mulheres, sua professora em especial, e chegou à conclusão de que elas são a melhor coisa do mundo. Era um adolescente em desenvolvimento, com os hormônios martelando, mas contidos pela falta de jeito básica. Saudável, enfim. E por isso se tornou desapontador o fato dos diálogos do segundo episódio parecerem ter sido "remixados" para a infantilização que viria no terceiro. O contexto dramático da falha de Ral foi perdido. Virou esculhambação total. As cenas de fanservice deixam de ser somadas à caracterização e passam a ser só gratuidade mesmo. E dizer verbalmente que Mio só dorme desnuda ao lado dele e não rola nada, após tudo o que vimos, no mínimo é um insulto à inteligência.



Arte competente

A arte de Obata apesar de tudo continua maravilhosa, e mesmo os diálogos agora toscos garantem momentos de diversão. Cá entre nós: é impossível, após anos lendo Shuns e Kuramas nos mangás shonen, ficar indiferente quando um protagonista solta frases como "Tô te estranhando", para personagens que soltam armas com flores, ou diz que "qualquer homem de respeito ia que uns agarras, só fica dizendo que nã para parecer o bonzão. Ou então é fru Mas é uma pena. A série poderia te suavizada sem ser desfigurada. Do jei está, continua divertido, mas perdeu f Blue Dragon podia ter ido bem mais lo que isso. ■NT

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!
querer dar
não quer
frutinha."
a ter sido
jeito que
eu força. E
s longe do
COLONNESE
Mozart Couto
Rodolfo Zalla
Desenhando Anatomia

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres I
R$ 16,90

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop

você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Gantz

Crítica:
Anim

Por Paulo Lescault

O Animax surgiu, em substituição
Locomotion, como um oásis da programaçã
de animação juvenil e adulta na tevê p
assinatura, que ainda custa a privilegi
esse nicho. Resultados mais recentes sob
a audiência do canal, entretanto, mostran
no em situação muito desfavorável fren
aos concorrentes (cujos temas contempla
assuntos que vão de viagens a program
educativos). Ele sequer aparece no rankin
dos 50 mais assistidos. O que acontece

A televisão por assinatura no Brasil ai
está concentrada num público mu
restrito, e isso pode ser explicado atra
de diferentes ângulos. O primeiro deles
falta de investimentos dos grupos estrange
que controlam os canais, não produzindo c
teúdo exclusivo para o público brasileiro,
apenas fazendo uma retransmissão (qua
muito, legendada) do que é produzido so
tudo nos Estados Unidos.

O público brasileiro que sustenta o entr
nimento tem a seu dispor - diga-se o qu
disser - uma programação diversificada, fa
liar a seu cotidiano, boa parte produzida lo
mente, em seu próprio idioma, e com alg
qualidade. Alie-se isso à própria rotina
verá que o público está, simplesmente, de
teressado pela programação dos canais
assinatura, isso está aliado a um outro m
vo, o segundo ângulo.

ão à
ução
por
egiar
obre
ram-
rente
olam
amas
nking
tece?

rasil ainda
ico muito
do através
deles é a
strangeiros
zindo con-
ileiro, mas
o (quando
zido sobre-

a o entrete-
se o que se
icada, fami-
uzida local-
com alguma
rotina e se
ente, desin-
canais por
outro moti-

nax

O segundo ângulo é o preço da assinatura, completamente fantasioso para a realidade brasileira. E o mais, digamos, "interessante": o valor altíssimo da mensalidade cria um ciclo vicioso no mercado. Como há um número reduzido de assinantes em relação à capacidade total de absorção, as empresas repassam o prejuízo no próprio valor das assinaturas, cada dia mais caras.

Há de se frisar bem que a porcentagem de residências brasileiras com tevê por assinatura não passa dos 23% (em números muito otimistas), muito aquém de qualquer expectativa. Nos Estados Unidos, o valor corresponde à metade dos lares, e na Europa a um número muito maior - tanto que lá as resoluções a respeito da TV digital giraram em torno da TV a cabo, e não da rede aberta. Num exemplo mais próximo a nós, para se ter uma idéia, o México tem mais de 37% dos lares com tevê por assinatura. Isso demonstra uma óbvia falta de investimentos.

Não bastasse isso, há um terceiro fator, emblemático à tal classe média brasileira: a elitização. Como a classe média se vê como irmã-menor dos ricos brasileiros, tem por questão de princípios que se ver bastante afastada da classe imediatamente mais abaixo dela. Por causa disso, repudia tudo o que o "povão" pode gostar - música popular, festas populares, cultura popular e até mesmo o uso do próprio idioma.

Levantando bastante o nariz para o céu, vangloria-se por ter os melhores gostos, por não se curvar a culturas inferiores, por assistir a apenas filmes legendados (lembram-se da matéria de dublagem da edição X?) e, e aí é que está, por terem tevê a cabo não precisarem assistir ao que todo o "resto" assiste. Apenas se esquecem de que estão assistindo a produtos populares de massa, mas de outras culturas; seis por meia dúzia.

▶ **Na ordem: FullMetal Alchemist, Hellsing, Galaxy Angel e Shin-chan**
.hack e Hellsing

FullMetal Alchemist

Princess of Tennis

Voltando ao Animax

Depois dessa pequena introdução, dá para se ter uma vaga idéia da situação do mercado de tevê por assinatura, com uma previsão de crescimento sufocada pelos problemas citados. Então, cada canal novo que é lançado disputa a tapas os telespectadores.

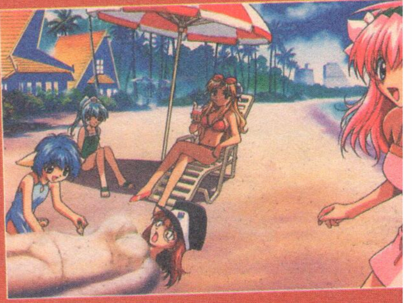
O Animax é um canal já tradicional na Ásia, sempre dedicado 24 horas por dia à animação japonesa. Do grupo Sony, gigante do entretenimento (que inclusive produz alguns animês), a saída encontrada para lançar o canal com notoriedade na América Latina (e, por extensão, no Ocidente), foi comprar a Locomotion, canal que poderia ser o concorrente direto do Animax.

A Locomotion, sim, era um oásis na programação da tevê por assinatura. Entre um animê e outro (entre os quais, Evangelion, Saber Marionette e Cowboy Bebop), eram exibidas séries de animação adulta norte-americanas, cults como Stressed Erik, The Critic e South Park; além disso, havia muito espaço para animações experimentais em blocos com curtas-metragens, além de filmes de animaçã mundial (a maioria animês). Portanto, a premissa da Locomotion era agradar a todos os amantes da animação adulta (no sentido d público, não de conteúdo pornográfico) Infelizmente, o canal passou por sucessiva crises até ter como única saída a venda para Sony, para não mais ter prejuízos.

De cara, o Animax já entrou quebrand todos os paradigmas lançados pela Locomotio Saíram o humor ácido, a autocrítica, o visua minuciosamente mambembe e a abertura par a ousadia, e entraram milhares de fan-serv ces (assim, estrangeirismo, mesmo, como é gosto do freguês).

Se qualquer um ligar no Animax agora, v ver nos intervalos bandas de rock andrógina cheias de maquiagem pesada, matérias sob eventos obscuros da subcultura do mangá alguns anúncios com pin-ups em animês sen nuas. A cada meia-hora são exibidos anim de vários gêneros diferentes, do esporte à aç Alguns se salvam.

> "...Não bastasse, têm sido recorrentes as reclamações a respeito de cortes (censura) e principalmente de episódios pulados, confundindo a seqüência de folhetim, própria dos animês."



Galaxy Angel

A escolha da programação

O Animax passa 24 horas por dia, 7 dias por semana, séries curtas, de uns 26 episódios mais ou menos. Por conta disso ocorrem muitas reprises, o que é natural. A grande questão no quesito programação é como é feita a distribuição do acervo ao longo do dia. Algumas séries estrearam às 6 da manhã, outras eram exibidas durante a tarde toda, intercaladas.

A temática das séries, parece, também não foi muito levada em conta ao se bolar a programação do Animax. Parece que "animê" é um gênero por si só, então toda e qualquer série lá exibida será de interesse da mesma faixa de público, o que não é certo. Séries infantis e românticas são intercaladas com animês de esportes e shounens de todo o tipo. Basta ir a fóruns de discussão do tema para ver várias reclamações de fãs que não conseguem acompanhar a todos os animês do canal; mas nem poderiam fazê-lo, cada gênero é para um público diferente.

É um tanto excêntrico lançar um novo canal apenas com animês de vários episódios. Está certo que, como foi dito, são séries curtas, mas isso em relação a séries conhecidas que muitas vezes passam dos cem episódios. A estréia do Animax já foi pensada levando-se em conta uma fidelidade que não poderia existir: ora, como muitos podem ter hábito de assistir a um canal (e, assi acompanharem episódios diários de vári séries), se ele sequer existia há pouquís mo tempo? Deveria ter sido pensado bloco de OVAs ou de filmes, para fideli os telespectadores. Não bastasse, têm si recorrentes as reclamações a respeito cortes (censura) e principalmente de epi dios pulados, confundindo a seqüência folhetim, própria dos animês.

Para irritar, ainda, toda a programaçã canal é dublada em português, o que seria vável, não fosse a enorme, imensa e gastante saturação que se sente assistin duas horas seqüenciais do canal.

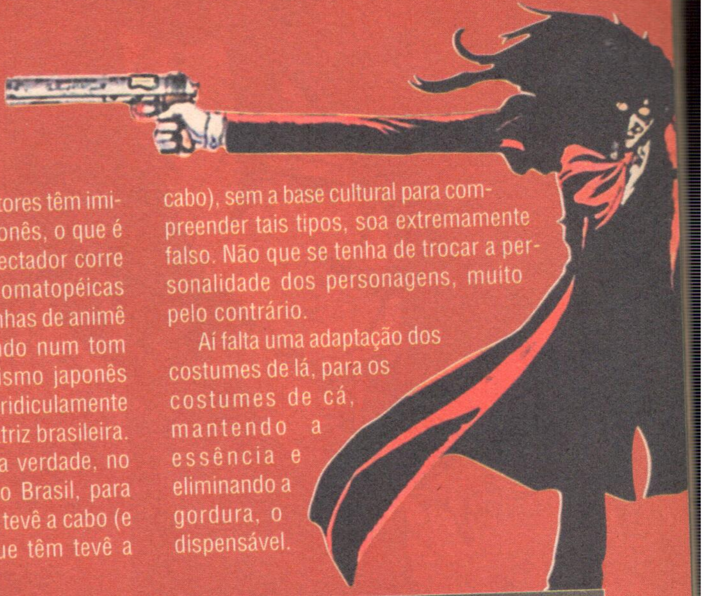
Dublagem

Essa é uma questão polêmica, mas tem sua devida importância: todas as séries do canal foram dubladas num mesmo estúdio de dublagem paulista. O Animax, ainda, investe toda sua divulgação na pequena fatia "otaku" (o que será focado mais adiante), naquele público que quer assistir a todo e qualquer animê que passa na tevê - portanto, vendo umas cinco séries na seqüência.

Acontece que, dubladas no mesmo estúdio, todas têm um estilo de direção (de dublagem) muito parecidas. Os protagonistas são escolhidos entre as mesmas vozes, e biótipos e estereótipos já indicam, cegamente, qual será a voz que determinado personagem terá. Isso é extremamente cansativo, principalmente por não haver quase nenhuma mudança interpretativa.

Na dublagem é natural acontecerem essas repetições, já que são poucos os que aliam técnica a talento (além de ser baixo o próprio número de profissionais, em relação a outras categorias). O grande problema vem das interpretações "corretas" demais, sem muito calor. Um contra-exemplo disso está no bloco [adultswim] do Cartoon Network: o dublador Alexandre Moreno (que também faz com excelência o Vash de Trigun) é figura constante, fazendo os papéis principais de Aquateen (Mestre Shake), Os Universitários (Nitz) e Projeto Clonagem (Lincoln). Mesmo nos dois últimos, Nitz e Lincoln, Moreno dá tons diferentes de interpretação, não tornando sua voz e interpretação saturadas. Nas dublagens do Animax, porém, ainda tem ocorrido mais um agravante: cada vez mais alguns atores têm imitado a sonoridade do idioma japonês, o que é péssimo. Sintonizando, o telespectador corre o risco de ouvir risadinhas onomatopéicas japonesas (literalmente!), garotinhas de animê com voz bem esganiçada falando num tom erótico-infantil que só o fetichismo japonês aprecia. Isso simplesmente fica ridiculamente absurdo quando feito por uma atriz brasileira. No Japão pode soar natural (na verdade, no máximo estereotipado), mas no Brasil, para os brasileiros em geral que têm tevê a cabo (e não apenas para os otakus que têm tevê a cabo), sem a base cultural para compreender tais tipos, soa extremamente falso. Não que se tenha de trocar a personalidade dos personagens, muito pelo contrário.

Aí falta uma adaptação dos costumes de lá, para os costumes de cá, mantendo a essência e eliminando a gordura, o dispensável.



Hellsing

Divulgação

É fato que a Sony tem apostado na divulgação de seu canal de animação japonesa. O que se deve ressaltar é que a publicidade é pouquíssimo inovadora, e, portanto ineficaz. Como o próprio público de telespectadores da tevê por assinatura é reduzido, apostar exclusivamente nos que já são "batizados" no mundo do animê parece suicídio certo.

A presença constante do Animax em eventos dedicados à animação japonesa e aos games só pode significar pouca coisa. É uma questão lógica: quem freqüenta esses eventos (Animecon e Anime Dreams, por exemplo) é apenas a parte superficial do público alvo, aquela que dá o máximo de dedicação a seu hobby, e logo, conhece as opções do mercado. A maioria absoluta de quem vai a eventos de animê já deve conhecer o Animax, e no máximo não pode tê-lo por conta das mensalidades altíssimas da Sky+Directv (principal fornecedora do canal). Só por isso. Lutar por um ou dois fãs já catequizados não tem por quê.

.hack

Galaxy Angel

Noir

Paradoxos e possíveis soluções

O canal parece que mira o alvo, atira, mas não acerta. Por exemplo, a questão do produto ser todo dublado em português: essa era uma exigência de parte dos assinantes à época da Locomotion, que para conter gastos passou a legendar todas as novas aquisições (o que foi um alívio no que diz respeito à cessão das dublagens realizadas em Miami, nos EUA, extremamente amadoras). Isso é legítimo e deveria ser bem olhado por outros canais de tevê a cabo - pois, como foi dito na introdução, a maior parte do público é afugentada pela falta de investimento no setor.

Agora, vamos pensar no público que o Animax pretende atingir com suas divulgações em eventos de animê, clipes de rock gótico asiático e pin-ups lolitas: são os otakus "hardcore". Não faz sentido dublar toda a programação pensando nesse público, haja vista o desagrado que esses mesmos fãs têm por dublagens. Ora, eles são o tipo de público que baixa animê na Internet, que sabe onde procurar o que quer a respeito e todo o mais. Gostam de legendas e com especificações mil, quando não de apenas assistir em japonês puro. Então, esse é um paradoxo: miram o otaku hardcore e acertam o público comum.

Devem continuar dublando a programação? Devem. Talvez, seja o caso, poderiam investir em blocos noturnos (no horário nobre ou na madrugada) com parte da programação legendada, para atender às demandas desse público. Mas deve-se levar em conta que o otaku "hardcore" não sustenta negócio algum.

No lançamento do canal na América Latina houve uma prévia de exibição de Wolf's Rain e Hellsing (a primeira com uma dublagem que
dá dó, mas a segunda, felizmente, bem dub
da) em horário nobre nos demais canais
Sony, o AXN e o Sony Entertainment Televisi
Adivinhem qual foi o único país da região c
ficou sem esse lançamento? Justament
Brasil. E, frise-se, essa seria uma ótima op
tunidade para apresentar a um novo públ
adulto a diversidade temática dos anim
boa fonte de entretenimento que não está
que não deve estar) focada apenas em re
tos nerd.

A divulgação por meio de assessoria
imprensa em locais menos manjados (
desse circuito, mas que atenda a um púb
afim) deve ser impulsionada sem nenhu
dúvida. Para isso seria, também, muito i
ressante que houvesse a aquisição de sé
com grande apelo, popularidade e diferen
A questão é: no presente momento os lice
adores topariam preterir canais com
audiência e lançar seus produtos de maio
sibilidade no Animax? Não parece ser o c

Quanto à programação, aí é questã
responsabilidade do canal. A primeira ati
sem dúvida, é não cometer deslizes dura
transmissão das séries, tal qual pular episó
e reprisar outros tantos à exaustão (ainda
haja inéditos disponíveis). Também, orga
melhor os blocos, não misturando gên
que nada tenham a ver uns com os o
(pois isso causa uma transição difícil de
co). Logo após, adquirir animês que at
públicos diferentes para o canal, como
jos escolares (o gênero shoujo, em g
esquecido no Animax), shounens de ave
e séries cult de visibilidade (aquelas d
cyberpunk). Diversificar.

Angel

dubla-
nais da
evision.
ão que
ente o
a opor-
úblico
nimês,
stá (ou
n redu-

oria de
s (fora
público
enhuma
to inte-
e séries
erencial.
licenci-
m mais
naior vi-
o caso.
stão de
atitude,
urante a
pisódios
inda que
rganizar
gêneros
s outros
de públi-
e atraiam
no shou-
n geral é
aventura
s do tipo

Wolf's Rain

> "...a crítica não é quanto à (por exemplo) aparição de bandas de J-Rock durante a programação, mas na forma exaustiva como são apresentadas, como se fosse natural a todo o público (e não o é)."

FullMetal Alchemist

No que tange ao trato geral do canal, ele tem que falar uma linguagem mais popular e menos alienada (que fique claro: aos que não entendem da cultura, do mercado e das tendências pop japonesas). Não é necessário, para se exibir animês, que o canal seja inteiramente focado em minúcias deste mundo à parte. E isso pode ser provado com uma comparação.

A PlayTV, que surgiu no circuito jovem de televisão como uma alternativa à desgastada MTV (que já não fala a linguagem jovem há muito tempo), aliando conceitos do animê, dos games e da cultura pop com linguagem ágil e sem segregação. Qualquer um interessado por linguagem jovem assiste à Play TV sem problemas, o que fez o canal logo tomar a preferência do público no UHF. O uso de partes muito peculiares e segmentadas do animê - ou o uso à exaustão, corriqueiro, já que essas minúcias do mercado têm seus fãs fiéis e podem ser exploradas com moderação e qualidade - é nociva na busca por novos públicos pelo Animax. Novamente: a crítica não é quanto à (por exemplo) aparição de bandas de J-Rock durante a programação, mas na forma exaustiva como são apresentadas, como se fosse natural a todo o público (e não o é).

Por fim, um ponto sempre tocado pelos que querem ter o Animax: a inclusão do canal na NET. Se o mercado de tevê por assinatura é acanhado em relação a seu próprio potencial no Brasil, a maior fatia dele está nas mãos de uma só operadora, a própria NET. Sendo, em números absolutos, a maior operadora de televisão por assinatura da América Latina, a própria inclusão do canal no line-up dessa empresa já aumentaria muito as chances de notoriedade e sucesso.

O animê é um dos estilos que mais crescem no ramo do entretenimento entre jovens e adultos, e um canal que dispõe deles tem tudo para dar certo. Com bom trato, novas aquisições e se pensando num público mais abrangente, o Animax pode crescer muito. Basta mirar e acertar nos alvos corretos.

O colega Alexandre Lancaster escreveu, em resposta a um e-mail crítico de uma fã, uma coluna a respeito do "otaku médio" e do "brasileiro médio" - sendo este último quem deve ser alcançado pelo Animax segundo minha consideração. O texto é muito interessante e vem a calhar no assunto tratado nessa matéria (mas o próprio Lancaster pede a paciência dos leitores, devido à extensão da coluna). Você o acessa neste endereço: www.animepro.com.br/a_arquivo/a_colunas/colunas_tower83.html

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
Opera Graphica Editora
animangá
Editora Escala
JBC
www.comix.com.br

COMO CRIAR UM PERSONAGEM DE ANIMÊ DE BOLSO

(com plots de bolso, também)

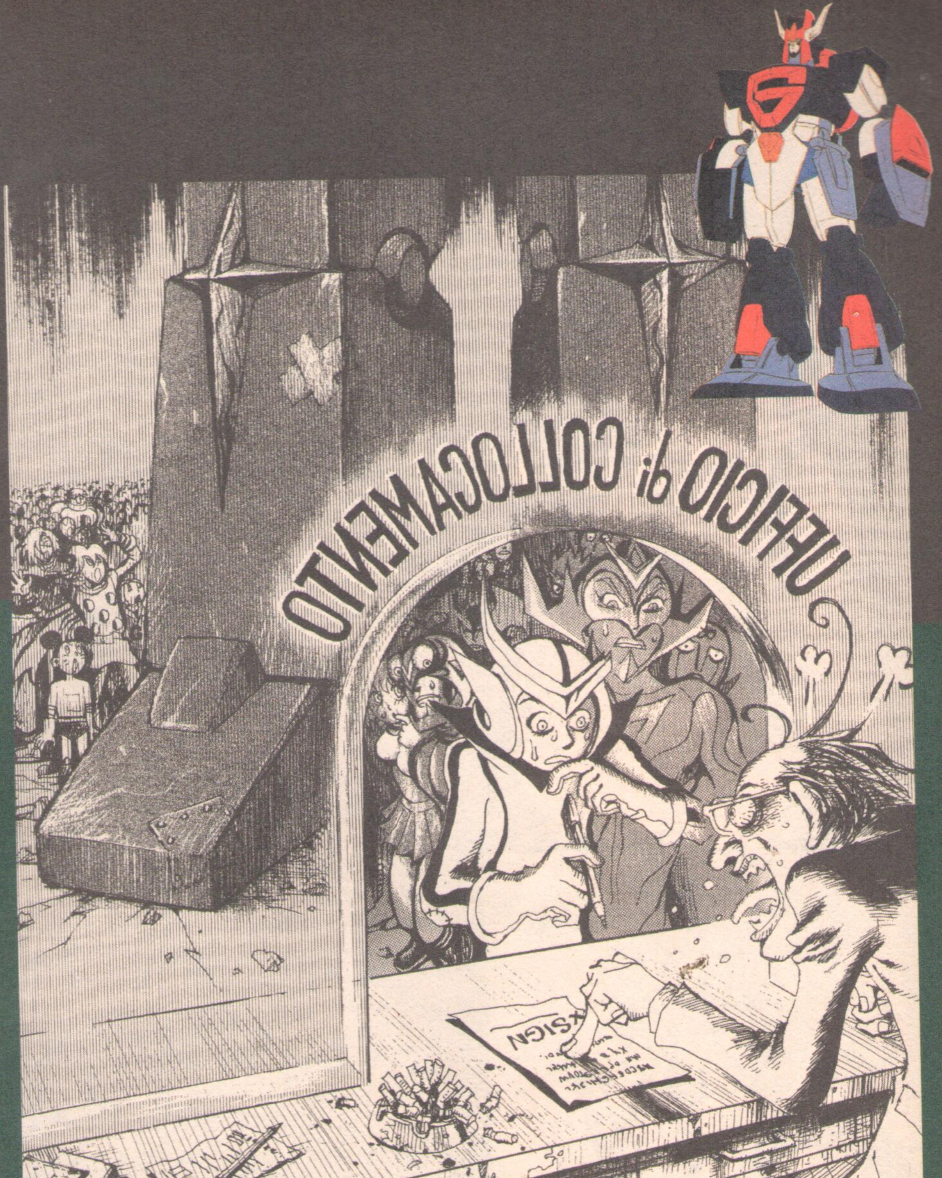
Por Alexander Lancaster
Lifepath original por Mike Pondsmith

No ano de 1984, o escritor de RPG Mike Pondsmith concebeu um dos primeiros livros do gênero a abordar o rico universo dos animês e mangás (focado basicamente nos animês de mecha, que eram a preferência popular naqueles tempos pré-popularidade dos golpes e técnicas especiais de combate). Em sua terceira edição, dez anos depois, o jogo virou uma das pérolas dos RPGs de animê (então já razoavelmente bem representados com outras opções, como o popular BESM).

Contou pontos para isso um sistema de criação de personagens que em si pode ser tão divertido quanto o próprio ato de jogar, chamado de Lifepath (traduzido como Fluxovida em outro jogo da editora, Cyberpunk 2020, este publicado em nossas terras sem grandes resultados; vamos chamá-lo assim, mesmo que a tradução seja terrível).

E como dificilmente veremos este material em nossas terras um dia, especialmente porque o jogo em si já é antigo, conta com pouco material de apoio, e mechas não são, infelizmente, preferência popular como foram um dia, vamos apresentar aquilo que talvez seja uma das melhores apropriações de clichês e tramas recorrentes em animês não só do gênero mecha, mas de muitos outros exemplos que de memória vocês perceberão muito bem. Assim, sem mais delongas, orgulhosamente apresentamos...

"'Animê' é uma descrição traiçoeira para qualquer gênero. Não é um cenário ou uma ambientação em si, mas um adjetivo descritivo, capaz de modificar outros gêneros."



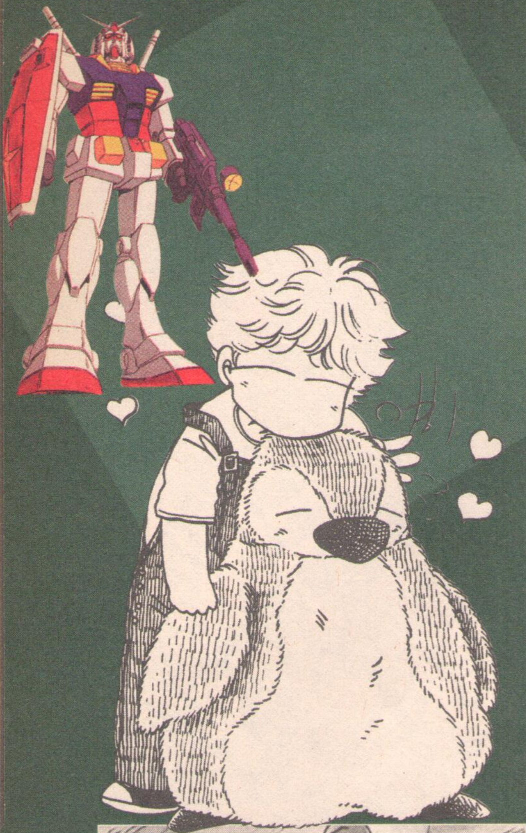
Começando...

Um pouquinho sobre o jogo. Mekton Zeta corresponde à terceira e muito mais bem acabada edição do jogo Mekton (o jogo de 1984 foi chamado Mekton, pura e simplesmente, e a segunda edição, de 1987, Mekton II). Essencialmente, os dois primeiros jogos eram exclusivamente voltados ao gênero de mechas e combinavam RPG ao jogos de estratégia (wargames), com regras de combate voltadas ao velho tabuleiro com células de seis lados. Eu diria que eram mais wargames com o opcional de interpretação do que um RPG em si.

O gancho da mudança foi um suplemento do Mekton II chamado Operation Rimfire. Se valendo do cenário conhecido como Algol (que apresenta um planeta dividido em duas grandes forças rivais entre si forçadas a colaborar por conta de uma invasão de... aliens sauróides), que até então foi um dos dois mundos oficiais da casa (o outro era Imperial Star, misturando sem muita eficiência mechas a um gênero space opera mais tradicional em termos americanos), Rimfire marcou uma espécie de caída de ficha na cabeça de Pondsmith e companhia. Menos wargame e mais voltada a interpretação, melodrama e personagens - justamente o que é o sangue da estética - ele serviu como base para a reformulação de todo o jogo na sua edição seguinte.

Mekton Zeta, a terceira edição do jogo, passou a ter regras (um pouco) mais flexíveis, mas seu grande mérito passou a ser justamente o detalhamento do modus operandi de criação dos ganchos de audiência, uma história longa para animação - e seu uso na construção de plots. Sério. A definição de animê usada para termos de jogo, inclusive, é bem interessante em muitos aspectos: "'Animê' é uma descrição traiçoeira para qualquer gênero. Não é um cenário ou uma ambientação em si, mas um adjetivo descritivo, capaz de modificar outros gêneros." Por esse viés, pode se falar de filtro estético: não importa se é fantasia, ficção científica, drama urbano, romance, comédia; sob esse filtro, qualquer coisa pode ser animê ou mangá. Para nós, isso basta. E para fins de jogo, idem: não adianta termos todos os arquivos de Lodoss em mãos: se os jogadores não entrarem no espírito do cenário, não fará diferença entre jogar em Lodoss ou em um Dragonlance da vida. Ou, como bem definiram, não é uma campanha de jogo: é uma série de televisão. Tanto que o segundo volume, Mekton Zeta Plus, não apenas expandiu a parte de mechas como era de se esperar, mas deu os ganchos para a adaptação do sistema para outros gêneros populares, como fantasia e paranormalidade. O importante agora era a interpretação.

Daí o Fluxovida: ele é uma ferramenta que não substitui a interpretação, mas serve para criar personagens com um razoavel grau de profundidade, histórico e personalidade, dentro das necessidades do cenário (da mesma forma que um bom personagem de quadrinhos nas mãos de um escritor mequetrefe tem seu potencial jogado no lixo).



Para aproveitar melhor a brincadeira

Muito dos dados levantados na planilha são meio vagos, mas isso é feito em nome de uma certa personalização necessária a cada cenário - e a cada jogador. Mas também é inspirado em lugares-comuns dramáticos que acompanhamos durante anos na animação japonesa - e por isso mesmo a quantidade de personagens familiares que surgirão dos dados que virão será assustadora.

O Mekton Zeta é jogado através do sistema interlock, o mesmo do Cyberpunk 2020, jogado com dados de dez faces, mais dados de seis faces para cálculo de dano. O Fluxovida não foge à regra, mas como a maioria dos leitores da revista não são necessariamente jogador RPG, fizemos uma adaptação para qu pudesse ser montado com dados de seis l desses que podem ser comprados em qua armarinho. Criar um personagem de a parece fácil, não?

As tabelas a seguir assumem que você daqueles heróis adolescentes iniciantes, t Amuro Rei de Gundam ou aqueles c BackStreet Boys de Gundam Wing. Para fi jogo, você é um personagem de dezesseis e ponto final, mas vamos assumir que mos de personagens de quatorze ano padrão nos animês de hoje.

TABELA A: DINHEIRO E FAMÍLIA

Isso é uma medida do quão bem nascido e com boas relações você é. Isso também determina seu caixa inicial e o status social de sua família. Reparem que cada cenário tem seu próprio sistema de classes; um cenário onde não existam servos em termos feudais ou escravos pode ter uma classe abaixo da operária, beirando a miséria (ou o operariado pode ser miserável).

Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. Se o resultado for onze, ignore):

■1	ESCRAVO/POBRE
■2	SERVO/POBRE
■3	TRABALHADOR BRAÇAL/CLASSE MÉDIA BAIXA
■4	TRABALHADOR NAO BRAÇAL/CLASSE MÉDIA BAIXA
■5/6	TRABALHADOR/CLASSE MÉDIA
■7	EXECUTIVO/CLASSE MÉDIA
■8	VICE-PRESIDENTE/CLASSE MÉDIA ALTA
■9	NOBRE/RICO
■10	ALTA NOBREZA/RICO

Vá para a TABELA A2

TABELA A2: SITUAÇÃO FAMILIAR

Para determinar sua situação familiar, jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. Se o resultado for onze, ignore):

■1 - 4	ALGO ACONTECEU A UM DE (OU A AMBOS OS) SEUS PAIS. Vá para A3.
■5 - 9	SEUS PAIS VIVEM E ESTÃO BEM. Vá para B.
■10	HÁ ALGO DE MUITO ESPECIAL SOBRE SEUS PAIS. Vá para A4.

TABELA A3: DESTINO PATERNO

Para descobrir o que aconteceu a seu(s) pai(s), jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e s traia um número. Se o resultado for onze, igno

■1	SEU(S) PAI(S) MORRERAM NA GUER
■2	SEU(S) PAI(S) MORRERAM EM UM ACIDE
■3	SEU(S) PAI(S) FORAM ASSASSINAD
■4	SEU(S) PAI(S) TÊM AMNÉSIA E NÃO RECONHECEM VOCÊ
■5	VOCÊ NUNCA CONHECEU SEUS PAIS
■6	SEU(S) PAI(S) DESAPARECERAM
■7	SEU(S) PAI(S) ESTÃO OCULTOS PAR PROTEGER VOCÊ
■8	SEU(S) PAI(S) DESERTARAM PARA OUTRO LADO
■9	VOCÊ FOI CRIADO POR OUTROS PARENTES, E NEM TEM IDÉIA DE OND POSSAM ESTAR SEUS PAIS VERDADEI
■10	VOCÊ CRESCEU NAS RUAS.

Vá para a TABELA B

TABELA A4: MISTÉRIOS PATERNOS

O que há de tão especial sobre seu(s) pai Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subt um número. Se o resultado for onze, ignor

■1-2	SEUS DOIS PAIS SÃO ESPIÕES INFILTRADOS DO OUTRO LADO
■3-4	SEUS PAIS ESTAVAM ENVOLVIDOS EM UM PROJETO MILITAR ALTAME SECRETO, E AGORA FOGEM DO GOVE
■5-6	SEUS PAIS SIMPLESMENTE NÃO TÊM NADA MAIS A VER COM VOC
■7-8	SEUS PAIS SIMPLESMENTE DESAPARE RAM, OS DOIS. SUA CASA FOI DEIXAD VAZIA, E AGORA VOCÊ É UMA NÃO ENT DADE - TECNICAMENTE VOCÊ NÃO EXIS
■9-10	SEUS PAIS SÃO ESPIÕES, E AGOR VIVEM NA NAÇÃO INIMIGA

Vá para a TABELA B

TABELA B: ESTADO FAMILIAR

Para definir a situação geral de sua família, jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. se o resultado for onze, ignore):

■ **1-6: O STATUS DA FAMÍLIA RESTANTE É BOM, MESMO COM OS PAIS MORTOS OU DESAPARECIDOS.**
Vá para a TABELA E.
■ **7-10: A SITUAÇÃO DA FAMÍLIA RESTANTE É PÉSSIMA E VOCÊ PODE FERRAR COM TUDO DE VEZ. Vá para a TABELA C.**

TABELA C: CRISE FAMILIAR

Qual e o problema? Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. se o resultado for onze, ignore):

■ **1. SUA FAMÍLIA PERDEU TODAS AS TERRAS E TÍTULOS GRAÇAS À TRAIÇÃO DE UM PARENTE PRÓXIMO**
■ **2. SUA FAMÍLIA PERDEU TODAS AS TERRAS E TÍTULOS GRAÇAS À MÁ ADMINISTRAÇÃO**
■ **3. SUA FAMÍLIA FOI EXILADA DE CASA; VOCÊ SÓ RETORNOU GRAÇAS À UM INDULTO**
■ **4. SUA FAMÍLIA FOI APRISIONADA, E SÓ VOCÊ ESCAPOU**
■ **5. SUA FAMÍLIA DESAPARECEU, E SÓ RESTA VOCÊ**
■ **6. SUA FAMÍLIA FOI ASSASSINADA, E SÓ RESTA VOCÊ**
■ **7. SUA FAMÍLIA PERDEU TUDO QUAN DO SUA FORTUNA ENTROU EM COLAPSO; AGORA VIVEM TODOS NAS RUAS**
■ **8. SUA FAMÍLIA DESAPARECEU. PONTO.**
■ **9. SUA FAMÍLIA DESAPARECEU EM MEIO À GUERRA**
■ **10. SUA FAMÍLIA FOI DESTRUÍDA EM UM ACIDENTE (?). AQUELES NÃO MUTILADOS OU ALEIJADOS PELA VIDA INTEIRA FORAM ASSASSINADOS.**

Vá para a TABELA D

TABELA D: OBJETIVOS DE FAMILIA

Seus objetivos na vida, tanto quanto concerne à sua crise familiar, são… sim, vocês já sabem: jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número.
Se o resultado for onze, ignore) - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores.

■ **1-2: LIMPAR SEU NOME**
■ **3-4: TOCAR A VIDA PARA A FRENTE E ESQUECER TUDO**
■ **5-6: CAÇAR O CULPADO E FAZÊ-LOS PAGAR**
■ **7-8: TOMAR O QUE É SEU DE DIREITO**
■ **9-10: SALVAR, SE POSSÍVEL, O QUE RESTA DE SUA FAMÍLIA**

Vá para a TABELA E

TABELA E: IRMÃOS

Você talvez tenha de um a cinco irmãos (nota de quem transcreve: Originalmente eram sete, mas isso da uma dor de cabeca tão grande que aqui fizemos uma pequena modificação para cinco. Quem preferir criar e lidar com sete coadjuvantes, que fique à vontade). Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número) - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores: de 1 a 5 o resultado indica o numero de irmãos que você tem; de 6 a 11 significa que voce é filho único...

Role um dado de seis faces para gênero: Ímpar, homem; par para mulher.
Role dois dados de seis faces para a idade de seus irmãos em comparação A você:

■ **2-6: MAIS VELHO**
■ **7-11: MAIS JOVEM**
■ **12: GÊMEO**

Para cada irmão/irmã, escolha ou role 2D6 para definir os sentimentos dele/dela em relação a você:

■ **2-3: ELE NÃO GOSTA DE VOCÊ**
■ **4-5: ELE GOSTA DE VOCÊ**
■ **6-8: ELE É NEUTRO EM RELAÇÃO A VOCÊ**
■ **9-10: ELE TE IDOLATRA**
■ **11-12: ELE TE ODEIA. MESMO. DE VERDADE. QUER TE VER F*****!**

Vá para a TABELA F

TABELA F: AMIGOS

A maior parte dos seus amigos vêm de seus tempos de escola, mas alguns podem ser mais do que simples estudantes. Role 1D6: Assim saberemos quantos amigos você tem de inìcio. Para cada amigo role 1D6: Par, homem; Ímpar, mulher. Jogue 2D6 em seguida de acordo com o número de amigos, para que você saiba quem são eles.

■ **2-3 UM VELHO AMIGO DE ESCOLA**
■ **4-5 ALGUÉM QUE CRESCEU AO SEU LADO**

■ **6 UM PROFESSOR OU MENTOR**
■ **7 UMA EX-NAMORADA(O) (role nova mente caso o personagem tenha o mesmo sexo que você. A menos que isso seja Utena, Gundam Wing nas mãos de garotas fanfiqueiras ou outra coisa desse naipe, mas aí é problema seu).**
■ **8-9 COMO UM(A) IRMÃ(O) MAIS NOVO(A)**
■ **10 COMO UMA FIGURA MATERNA OU PATERNA**
■ **11 COMO UM(A) IRMÃ(O) MAIS VELHO(A)**
■ **12 UM PARCEIRO(A) OU COLABORADOR(A)**

Vá para a TABELA G

TABELA G: INIMIGOS

Sim, é um tanto improvável na sua idade, mas e daí? Estamos cansados de ver garotos adolescentes fazendo inimigos mortais que durarão pelo resto de sua vida. Você fará dois rolamentos de dados, um para determinar se o inimigo existe, outro para ver que tipo de inimigo é. Role 2d6. Se o número for 12, você terá um inimigo. Em seguida, jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. se o resultado for onze, ignore - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores. Esse inimigo é…

■1-4	UM ANTIGO AMIGO
■5	UM PARENTE
■6	UM OFICIAL NO GOVERNO
■7	UM COMPLETO ESTRANHO PARA VOCÊ
■8	UMA EX-NAMORADA (ex-namorado se você for mulher, claro)
■9-10	ALGUÉM NO "OUTRO LADO"

O ódio entre vocês começou quando…

■1	ELE CAUSOU A MORTE DE ALGUÉM QUE VOCÊ AMA
■2	VOCÊ CAUSOU A MORTE DE ALGUÉM QUE ELE AMAVA
■3	UM CAUSOU AO OUTRO UMA GRANDE HUMILHAÇÃO
■4	UM CAUSOU AO OUTRO UM DANO FÍSICO PERMANENTE
■5	UM DESERTOU OU TRAIU O OUTRO
■6	UM CAUSOU AO OUTRO APRISIONA-MENTO
■7	VOCÊS ERAM RIVAIS ROMÂNTICOS
■8	UM DESTRUIU UM PLANO DO OUTRO
■9-10	É UM MISTÉRIO PARA VOCÊ(o mestre de jogo decide, mas você não tem nenhuma idéia de porquê aquele desgraçado te odeia tanto)

Quem odeia quem? Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. Se o resultado for onze, ignore) - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores.

■1-4	O OUTRO TE ODEIA
■5-7	VOCÊ O ODEIA
■8-10	O SENTIMENTO É MÚTUO

CASO VOCÊS SE ENCONTREM FACE A FACE, A PARTE QUE SOFREU A INJÚRIA IRÁ PROVAVELMENTE…

■1-2	… ENTRAR EM FÚRIA E TENTAR MATAR O OUTRO
■3-4	… EVITAR O OUTRO
■5-6	… CAUSAR NO OUTRO UMA INJÚRIA, MAS DE MODO INDIRETO
■7-8	… IGNORAR O OUTRO
■9-10	… ATACAR VERBALMENTE O OUTRO

Vá para a TABELA H

TABELA H: VIDA ROMÂNTICA

Pensou que iria escapar? Isso é um animê, lemb Território de lágrimas que brilham com os refletor de garotas que se apaixonam por inacreditáv panacas e contam com amigas que sempre ajud (e parecem morar na sua casa), de rapazes tra dos que por mais heróicos que sejam parecem saber o que fazer quando uma mulher senta no colo... vocês entenderam. Alguns, entretanto, tom vergonha na cara e agem como homens - quando isso acontece antes do desenho em porque algo errado está fadado a acontecer, se é já não aconteceu. A tabela a seguir é para romance realmente sério, algo que vai ser regado pelos anos que virão - tá, a gente sabe romances tão dramáticos nessa altura da vida costumam acontecer em novela das oito, e... em mês. Enfim, jogue 2D6 (dois dados de seis fa e subtraia um número. Se o resultado for o ignore - ou escolha o que achar mais conveni de acordo com os dados anteriores.

■1-3	VOCÊ ESTÁ ENVOLVIDO EM UM ROMANCE. Vá para a TABELA H1
■4-7	VOCÊ ESTÁ COMPLETAMENTE DISPONÍVEL. Vá para a TABELA H
■8-10	VOCÊ ESTÁ SE RECUPERANDO DE UMA TRAGÉDIA NO SEU PASSAD ROMÂNTICO.

Vá para a TABELA H3

TABELA H1: É O AMOOOOR…

Encalhado você não está. Ela/ele é o seu primeiro de verdade em sua jovem vidinha, mas, como de tume, nada é perfeito. Jogue 2D6 (dois dados d faces) e subtraia um número. Se o resultad onze, ignore) - ou escolha o que achar mais c niente de acordo com os dados anteriores.

■1	OS PAIS (OU AMIGOS) DA SUA AM (OU AMADO) TE ODEIAM
■2	SEUS PAIS (OU AMIGOS) A/O OD
■3	UM DE VOCÊS TEM UM RIVAL ROMÂ
■4	VOCÊS ESTÃO SEPARADOS DE ALGUMA FORMA
■5	VOCÊS BRIGAM O TEMPO TODO faça isso divertido!)
■6	UM DE VOCÊS É PATOLOGICAM CIUMENTO
■7	VOCÊ DESCONFIA QUE SUA/SEU AMADA/O ANDA TE PONDO UM DE CHIFRES
■8-10	TUDO ESTÁ INDO MUITO BEM (enquanto…)

Vá para a TABELA I

nê, lembra?
s refletores,
acreditáveis
mpre ajudam
pazes trava-
parecem não
senta no seu
tanto, tomam
mens - mas
nho em si, é
tecer, se é que
ir é para um
e vai ser car-
ente sabe que
ura da vida só
ito, e... em ani-
de seis faces)
tado for onze,
is conveniente

EM UM
ABELA H1
MENTE
TABELA H2
RANDO DE
J PASSADO

seu primeiro amor
mas, como de cos-
dois dados de seis
e o resultado for
achar mais conve-
nteriores.

) DA SUA AMADA
IAM
OS) A/O ODEIAM
RIVAL ROMÂNTICO
RADOS DE

EMPO TODO (mas

TOLOGICAMENTE

UE SUA/SEU
PONDO UM PAR

UITO BEM (por

TABELA H2: NO SECO

Você talvez não tenha encontrado a pessoa certa ainda, mas isso não quer dizer que você não esteja a procura de uma! Jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. se o resultado for onze, ignore) - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores.

- **1-2 VOCÊ DÁ EM CIMA DA PRIMEIRA PESSOA MAIS INTERESSANTE DO SEXO OPOSTO A APARECER EM SEU CAMINHO**
- **3-4 VOCÊ ESPERA PELA PESSOA CERTA (usualmente isso quer dizer que você deixa o bonde passar, mas enfim...)**
- **5-6 VOCÊ NÃO TEM TEMPO PARA PERDER COM ROMANCE (e por algum motivo isso costuma ser chamariz para as meninas. Os meninos costumam não se amolar e partir para outra).**
- **7-8 VOCÊ APENAS NÃO QUER NADA SÉRIO**
- **9-10 SEXO? ROMANCE? QUE É ISSO?**

Vá para a TABELA I

TABELA H3: ROMANCE TRÁGICO

Vamos ao festival de frases feitas: você conheceu a felicidade um dia, mas ela foi arrancada da sua vida. O destino cruel enterrou uma faca no coração da sua alegria (nota minha: Eu apenas parti do texto do Pondsmith e adaptei uns pedacinhos; não fui eu quem proferiu essas frases, OK? Obrigado)! (Esse resultado usualmente precede um 3 na TABELA DE PERSONALIDADE). Para ver o que aconteceu a seu amor, jogue 2D6 (dois dados de seis faces) e subtraia um número. Se o resultado for onze, ignore) - ou escolha o que achar mais conveniente de acordo com os dados anteriores.

- **1 ELA/E FOI MORTA/O EM UMA AÇÃO MILITAR**
- **2 ELA/E FOI MORTA/O EM UM ACIDENTE**
- **3 ELA/E MISTERIOSAMENTE DESAPARECEU**
- **4 ELA/E MORREU EM UM ACIDENTE SUSPEITO**
- **5 ELA/E TE DEIXOU SEM EXPLICAÇÕES, COM ORDEM DE JAMAIS REVÊ-LO/A NOVAMENTE**
- **6 ELA/E FOI SEQÜESTRADA/O OU APRISIONADA/O**
- **7 ELA/E COMETEU SUICÍDIO OU ENLOUQUECEU**
- **8 A SOCIEDADE SEPAROU VOCÊS DOIS**
- **9 ELA/E PASSOU PARA O OUTRO LADO**
- **10 ELA/E TE PÔS UM PAR DE CHIFRES E SE MANDOU COM OUTRA FIGURA**

Vá para a TABELA I

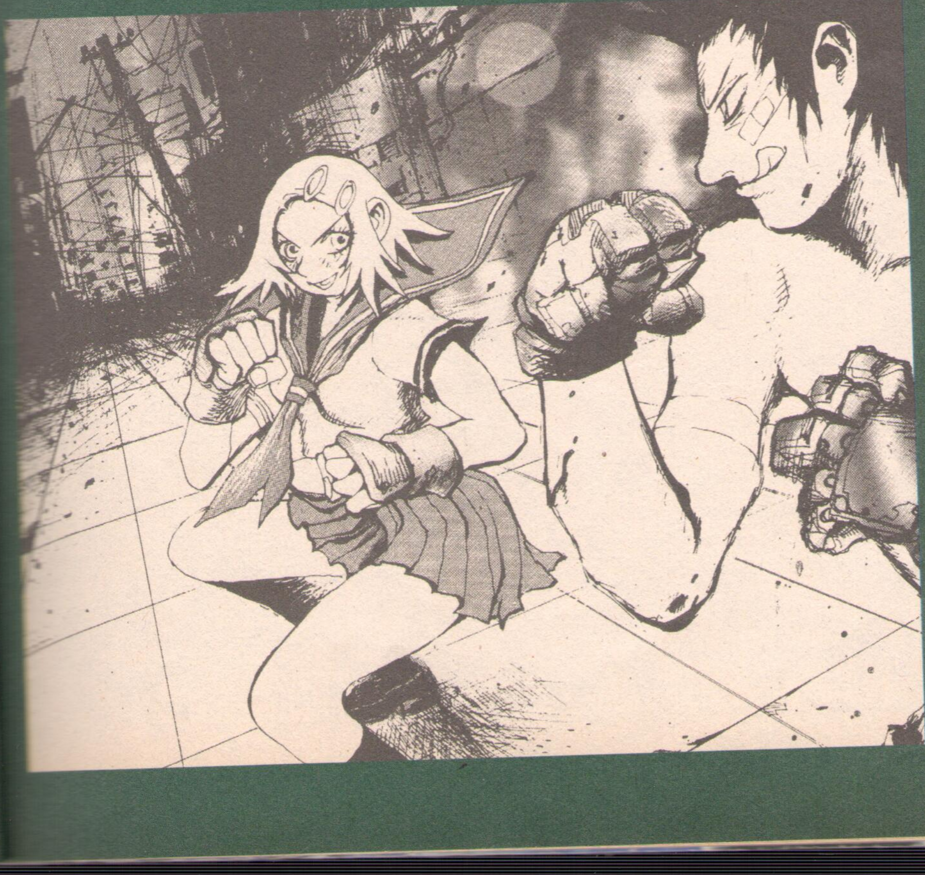


TABELA I: FÍSICO E PERSONALIDADE

Use as tabelas a seguir só para ajudar você a decidir como seu personagem parece e age. Você só deveria rolar essas tabelas caso queira determinar informação sobre amigos, inimigos e amantes. Fora isso, você sempre deveria escolher toda informação relativa a seu personagem. Role 2D6 (ou escolha).

COR DE CABELO

2	VERMELHO
3	AZUL
4	VERDE
5	LOURO
6-7	NEGRO
8-9	CASTANHO
10	LARANJA
11	PÚRPURA
12	BRANCO OU PRATEADO

CORTE DE CABELO

2	RECO
3	LONGO E LISO
4	CURTO E ESPETADO
5	MECHA SOBRE UM OLHO (não me pergunte como é que eles mantêm o senso de profundidade da visão)
6-8	CURTO
9	LONGO E ENCARACOLADO
10	LONGO E ESPETADO
11	CURTO E ENCARACOLADO
12	DESGRENHADO

COR DOS OLHOS

2	AZUIS
3	VERDES
4	PRATEADOS/CINZENTOS
5	RUBI
6-8	CASTANHOS/NEGROS
9	COR DE ÂMBAR
10	DOURADOS
11	VIOLETAS
12	SEMPRE MUDANDO

SUA PERSONALIDADE

2	TÍMIDO E RESERVADO
3	ANGUSTIADO, ANTI-SOCIAL, VIOLENTO
4	ARROGANTE, ORGULHOSO, METID A BESTA
5-6	TEMPERAMENTAL, CABEÇA QUENTE, IMPULSIVO
7	AMISTOSO E FÁCIL DE SE LIDAR
8	NERVOSO, INQUIETO, IRRITADIÇ
9	SÉRIO E ESTÁVEL
10	DESMIOLADO E CABEÇA-DE-VENT
11	ARDILOSO E TRAIÇOEIRO
12	INTELECTUAL E DISTANTE

A COISA MAIS IMPORTANTE PARA VOCÊ É

2	DINHEIRO
3	HONRA
4	SUA PALAVRA
5	HONESTIDADE
6	CONHECIMENTO
7	VINGANÇA
8	AMOR
9	PODER
10	VIVER A VIDA
11-12	AMIZADE

SUA POSSE MAIS VALIOSA É...

2-3	UMA ARMA
4	UMA FERRAMENTA
5	UMA PEÇA DE ROUPA
6	UMA FOTOGRAFIA
7	UM LIVRO OU DIÁRIO
8	UMA RECORDAÇÃO
9	UM INSTRUMENTO MUSICAL
10	UMA PEÇA DE JOALHERIA
11	UM BRINQUEDO
12	UMA CARTA

A PESSOA QUE VOCÊ MAIS VALORIZA NO MU

2	SEUS PAIS (ou apenas um dele
3	UM IRMÃO OU IRMÃ
4	A SUA AMADA (O)
5-6	UM AMIGO
7	VOCÊ MESMO
8	UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO
9	UM PROFESSOR OU MENTOR
10	UMA FIGURA PÚBLICA
11	UM HERÓI PESSOAL
12	NINGUÉM

Bem, gente, por enquanto é só isso. Há também, no jogo, um fluxovida complementar, que diz respeito a personagens com mais de 16 anos. Isso porque em Mekton Zeta as coisas funcionam dessa maneira: Você começa com 16 e evolui duas vezes mais rápido do que os experientes. Com mais de 16, você já é experiente e por isso começa com mais habilidades e perícias acumuladas em sua vida, mas evolui mais lentamente… e todo mundo sabe que o papel dos experientes é justamente dar apoio aos novatos enquanto eles evoluem, para depois acabarem morrendo, porque sua função na história já acabou. Lembrem-se do bom e velho Roy Fokker em Macross, ou de Ghim em Lodoss. Um clichê é um clichê, mas ninguém pode negar que ele funciona.

Agora é com vocês: Divirtam-se!

UM PEQUENO EXEMPLO

Para que ninguém pense que é um exagero essa idéia de que se possa esquematizar tão facilmente um personagem de animê, pretendíamos fazer um pequeno levantamento do que poderia ter sido se alguns personagens famosos saíssem dessas tabelas. Como o espaço é curto, escolhemos apenas um. Se preferiam tirar a dúvida com outro personagem, não se preocupem - seguir a trajetória dos plots recorrentes é fácil e com certeza boa parte das combinações que se repetem em diversos animês pode ser localizada nessas tabelas.

1. SASUKE UCHIHA (Naruto):

TABELA A: 5/6 (TRABALHADOR/CLASSE MÉDIA);

TABELA A2: 1-4 (ALGO ACONTECEU A UM DE (OU A AMBOS OS) SEUS PAIS); TABELA A3: 3 SEU(S) PAI(S) FORAM ASSASSINADOS);

TABELA B: 7-10 (A SITUAÇÃO DA FAMÍLIA É PÉSSIMA E VOCÊ PODE FERRAR COM TUDO DE VEZ);

TABELA C: 6 (SUA FAMÍLIA FOI ASSASSINADA, E SÓ RESTA VOCÊ);

TABELA D: 6 (SEU OBJETIVO NO QUE CONCERNE À CRISE FAMILIAR É CAÇAR O CULPADO E FAZÊ-LO PAGAR);

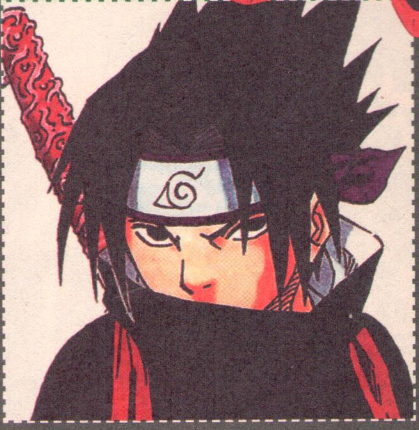
TABELA E: 1, 2-6 (IRMÃO - número impar nos dados para definir gênero - MAIS VELHO); 11-12 (ELE TE ODEIA. MESMO);

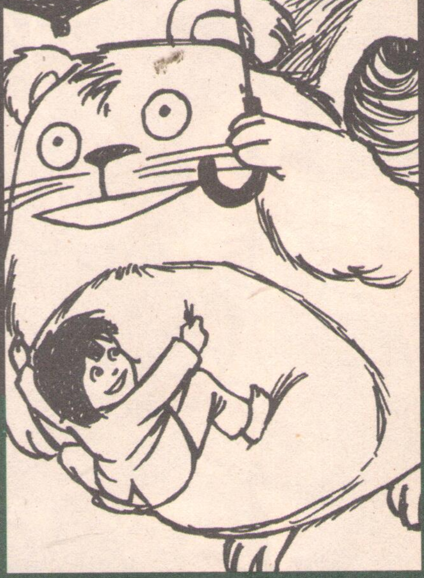
TABELA F: Três amigos no D6: 12+número par (NARUTO); 12+número impar (SAKURA); 6+número par (KAKASHI);

TABELA G: 12(ELE TEM UM INIMIGO): 5 (UM PARENTE); 1 (ELE CAUSOU A MORTE DE ALGUÉM QUE VOCÊ AMA); 8-10 (O ÓDIO É MÚTUO); 1-2 (CASO VOCÊS SE ENCONTREM FACE A FACE, A PARTE QUE SOFREU A INJÚRIA IRÁ PROVAVELMENTE ENTRAR EM FÚRIA E TENTAR MATAR O OUTRO);

TABELA H: 4-7 (VOCÊ ESTÁ COMPLETAMENTE DISPONÍVEL); 5-6 (VOCÊ NÃO TEM TEMPO PARA PERDER COM ROMANCE);

TABELA I: 6-7/3 (CABELOS NEGROS, (um pouco) LONGOS E LISOS); 6-8 (OLHOS NEGROS); 3 (ANGUSTIADO, ANTI-SOCIAL, VIOLENTO); 7 (A COISA MAIS IMPORTANTE NA SUA VIDA É VINGANÇA); 2-3 (SUA POSSE MAIS VALIOSA É UMA ARMA (Sharingan)); 7 (A PESSOA QUE VOCÊ MAIS VALORIZA NO MUNDO É VOCÊ MESMO).





A QUEM INTERESSAR POSSA...

Se você lê inglês, joga RPG, tem acesso a livros importados, e está disposto a torrar uma graninha, eis aqui o caminho das pedras para quem se interessou pelo Mekton Zeta:

MEKTON ZETA

O básico. Sem ele você não joga. Oferece a possibilidade de você construir de forma genérica o seu próprio cenário de mechas, construindo seus próprios robôs - com tanta precisão que é possível avaliar sem dúvida quem venceria o combate entre o Valkyrie pilotado por Rick Hunter e o Gundam pilotado por Amuro Rei. Entretanto, construir mechas do zero exige tempo e uma paciência de Jó - tanto que o livro sabiamente tem vários templates para você emprestar para o seu cenário. Oferece dois mundos de jogo - herança do velho Mekton II. Se for para começar e bolar uma aventurazinha curta com o pouco que se tem, evite o Imperial Star e arrisque o Algol, que lembra muito os antigos animês de mechas dos anos oitenta. Infelizmente as atuais edições não têm mais as belas capas pintadas de Yuji Kaida, responsável pelas ilustrações das embalagens dos model kits de Gundam, mas nada é perfeito.

MEKTON ZETA PLUS

Obrigatório para mestres e para quem queira jogar em cenários que não envolvam mechas. Apesar de sua maior parte expandir a níveis astronômicos as possibilidades de seus robôs gigantes - e de aumentar a níveis mais astronômicos ainda o poder de fogo de suas campanhas (digamos que se com o básico você podia fazer um Gundam ou Macross da vida, com o Plus você pode chegar aos níveis exagerados de um Patrulha Estelar, com suas armas destruidoras de planetas que cruzam o espaço destroçando tudo) - também permite adaptações para outros cenários, como fantasia; apresenta regras para psionicismo; e, diacho, com a regra dos multiplicadores de custo e das esper lens para super psiônicos, um mestre esperto pode fazer uma campanha de golpes especiais sem o menor susto. ;)

MEKTON WARS 1: INVASION TERRA e MECHA MANUAL 2: INVASION TERRA FILES:

Se você sentir que precisa de um cenário pronto, ao invés de ter que ter a trabalheira de construir tudo do zero, invista uns tostões e pegue esses dois de uma vez. Invasion Terra é o cenário que abre as primeiras (e empolgantes) páginas iniciais do livro básico, e que, num ato de péssimo planejamento, não foi apresentado como um dos mundos de jogo incluídos neste. Talvez nem existisse - mas causou melhor impressão do que Algol e Imperial Star. Vai saber. Em todo caso, o Mecha Manual 2 (o primeiro Mecha Manual foi dedicado a Algol nos velhos tempos do Mekton II) traz toda a parafernália tecnológica que você vai precisar em seu jogo de Invasion Terra. O mais divertido é constatar que esse cenário saqueia desavergonhadamente e com a maior cara-de-pau do mundo todo um universo de animês de mecha pré-Evangelion (com predominância visível de Macross e do Gundam clássico) e tudo funciona redondinho, mesmo assim.

MEKTON TACTICAL DISPLAY

O escudo tem as tabelas necessária
mas elas já vêm impressas no corpo do li
básico, sejamos honestos. Escudo c
tabelas fica muito mais à mão em um j
onde elas são parte da diversão, é verda
mas o que torna o material obrigatório é
pequeno tesouro que vem incluído no pac
o minissuplemento MEKTON ZETA: T
MOVIE, onde são apresentadas regras p
combates de massa nos moldes de sé
como Gundam - e essas regras são um f
descomplicante e tanto para quem que
diretamente ao ponto na hora de jogar, n
uma minicampanha pronta em três sess

Ainda é possível encontrar suplemen
de Mekton II como o velho Operation Rim
que pode gerar uma boa campanha: en
tanto, as regras mudaram brutalmente
grau de conversão necessário para quem
tiver o mínimo conhecimento do antigo
tema é no mínimo... desestimulante. Há
tros cenários nas atuais regras co
Starblade Battalion - um possível futuro,
robôs gigantes e exploração espacial
cenário do RPG Cyberpunk 2020 (que
recomendado, mesmo, a quem gosta Mu
do gênero); e Quicksilver Blues, cujos
adores pularam fora e reaproveitara
cenário em outro jogo; mas entre est
Invasion Terra, prefira este último.

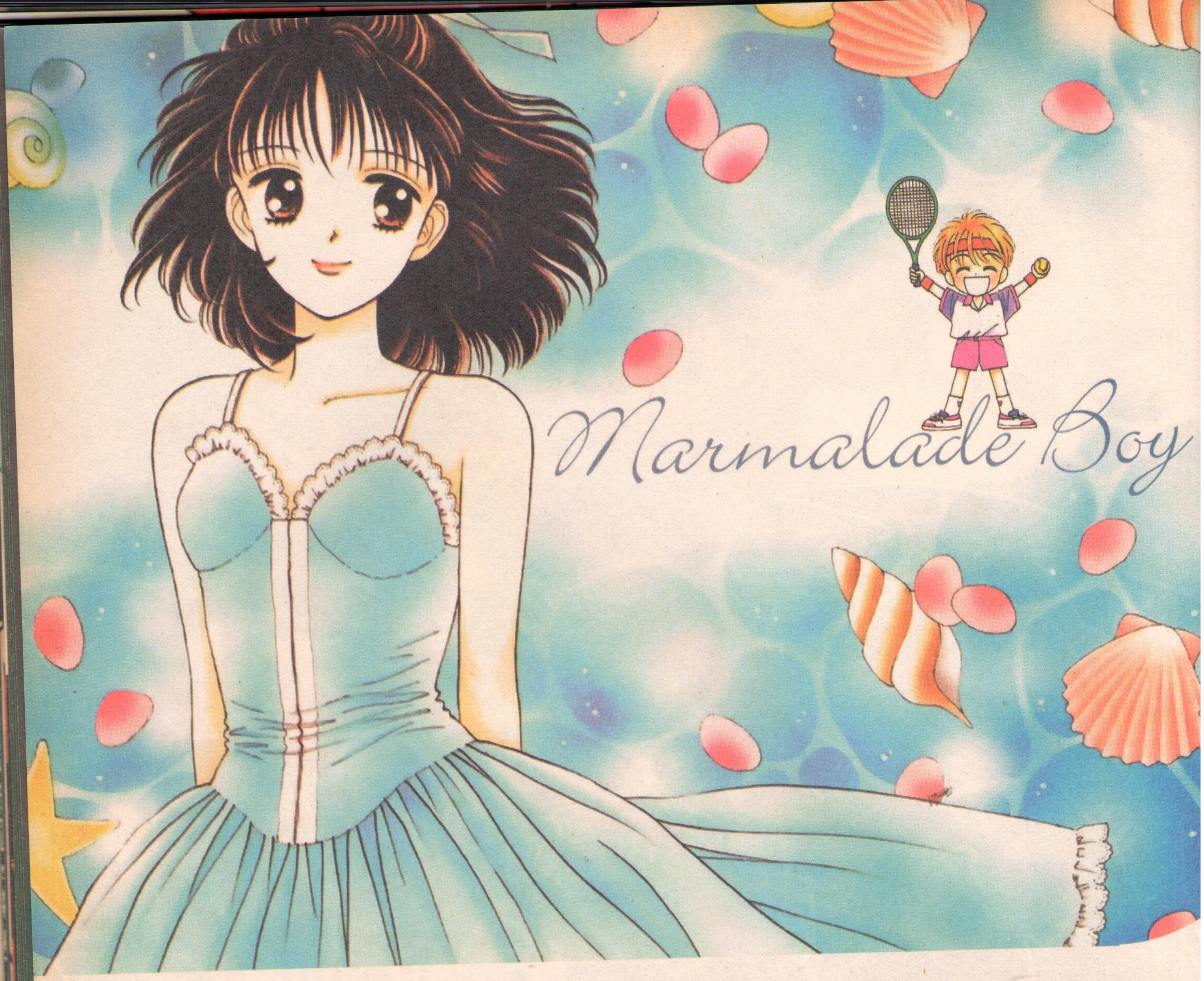
Quanto a material gratuito na
recomendamos o Mekton Alpha, baixáve
http://www.mektonzeta.com (site criad
fãs que contém, sob permissão oficial, a
vos como este para download; tem um
do de conversões e regras opcionai
teressantes na seção resources) e que
rece uma versão simplificada do sist
pronta para jogar rapidamente; lembren
é um site de fãs, ilustradas por artes
tosquinhas, mas é uma das melhores f
de material de Mekton online. Outro
mente recomendável é o Project Nem
tocado pelo mesmo Mark Chase que fez
pular versão de Lodoss para o sistema F
nele você encontra conversões interess
para Neon Genesis Evangelion, Deto
Orgun, Macross/Robotech e outros an
Agora é pegar os dados e ir em frente

サムライ
Samurai
Anime
サムライ

E-mail: SAMURAIANIME@TERRA.COM.BR

Anime Mangá Cosplay Toys Acessórios

Rua Marechal Rondon, nº 113 - BOX 57
Galeria Ernesto Sette - Lauro Gomes
Centro SBC - CEP: 09720-120 - Tel. 4123-1254



Marmalade Boy

Marmalade Boy é um shoujo que possui muito romance, comédia e
drama, mostrando o dia-a-dia de Miki Koishikawa e seus amigos. Um dos
maiores sucessos de Wataru Yoshizumi, e que a fez ser reconhecida inter
nacionalmente. É uma história sobre romance, confusões adolescentes
e problemas familiares. Uma série imperdível.

Por Michelle Furtado (Tot Naoe)

A História

Tudo começa quando os pais de Miki a notificam que irão se divorciar e casar novamente com um casal que conheceram no Havaí, os Matsuura. Os casais se apaixonaram e resolveram trocar de parceiros. Para completar, os Matsuura possuem um filho da mesma idade de Miki, que se chama You. E todos os seis vão morar na mesma casa, para desespero de Miki.

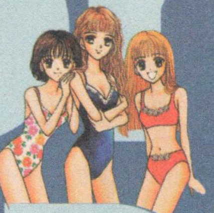
You é muito bonito, e adora perturbar Miki, que fica furiosa, mas se sente atraída por ele. Ginta, um amigo de Miki, começa a sentir ciúmes dela com You, pois ele é apaixonado por ela, mas no passado, a rejeitou sem querer. You também se mostra apaixonado por Miki, quando a beija na enfermaria e no parque, quando diz que gosta dela. Mas Miki não acredita, e quando Ginta se declara e explica a confusão de quando a rejeitou, ela fica muito confusa sobre seus sentimentos em relação aos dois. Sempre desabafando com sua melhor amiga, Meiko Akizuki, que namora escondido com o professor Namura (Na-chan).

Para completar, chega Arimi, uma ex-namorada de You, que ainda é apaixonada por ele, e fará de tudo para separá-lo de Miki.

A história é cheia de triângulos amorosos, mas todos acabam se tornando grandes am
gos. Outros personagens que aparecerão
decorrer da história são: Takuji Kjima, chefe
You; Satoshi Miwa, que se torna o melh
amigo de You e é apaixonado por Meik
Tsutomu Rokutanda, primo de Ginta e apaix
ado por Arimi; Kei Tsuchiya, colega de tra
lho de Miki, e apaixonado por ela; Suzu Saku
modelo e prima de Miwa Satoshi. E outros p
sonagens que aparecem somente no anim

Todos terão que enfrentar muitas dific
dades, e muitas coisas serão esclarecidas
decorrer da história.

Romance, comédia e Drama!



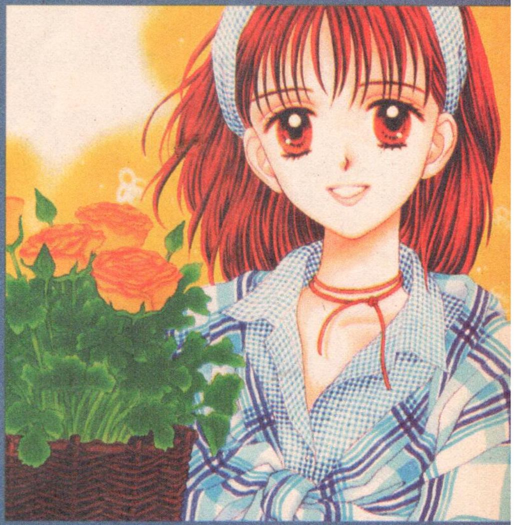
O Animê

O animê de Marmalade Boy foi produzido pela Toei Animation e começou a ser exibido no Japão no dia 13 de Março de 1994 e teve seu último episódio exibido em 03 de Setembro de 1995. Teve um total de 76 episódios e um filme que pode ser considerado o episódio 1.2, pois continua a partir do final do episódio 01.

Possui algumas diferenças em relação ao mangá, mas mantém a história original. O animê foi dividido em duas fases. A primeira segue mais fielmente o mangá, a segunda foi uma temporada inédita que não ocorre no mangá, e se passa em Nova York. Mas o final desta temporada foi adaptado para seguir a história original do mangá.

No animê aparecem muitos personagens exclusivos, como: Ryouko Momoi, professora e apaixonada por Na-chan; Yayoi Takase, que se torna uma grande amiga de Tsutomu; Takuji Kijima, chefe de You. Takuji aparece rapidamente no mangá, mas aparece com freqüência no animê, como chefe de You e grande amigo de Na-chan e Ryouko; Rei Kijma, esposa de Takuji; Akira Mizutani, irmão de Rei e apaixonado por Ryouko. E os americanos: Jinny Golding, que se apaixona por You; Michael Grant, vai morar na casa de Miki e se apaixona por ela; Brian Grant, irmão de Michael e apaixonado por Jinny; Doris O´Connor, colega de quarto de Jinny e apaixonada por Brian; Willian Matheson, colega de quarto de You, se tornam grandes amigos, e é apaixonado por Jinny, embora surjam boatos sobre ele ser gay.

Apesar das diferenças, o animê não perde para o mangá em questão de qualidade.



Novels

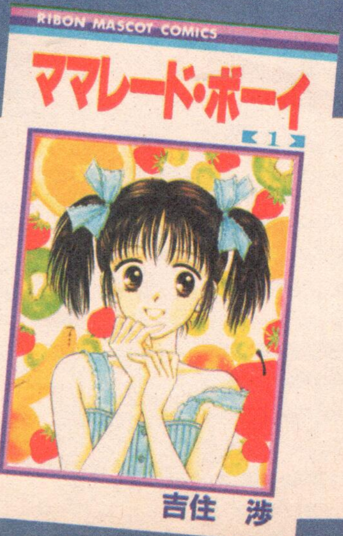
Foram escritos 10 novels de Marmalade Boy, por Yumi Kageyama, e ilustrados por Wataru Yoshizumi. Yumi Kageyama também escreveu o script do animê de Marmalade Boy.

Artbooks

- Marmalade Boy Illustration Book: Possui diversas imagens coloridas do mangá. No final do artbook há imagens de outros personagens de Wataru Yoshizumi, esboços dos personagens de Marmalade Boy, e imagens de produtos da série.
- Marmalade Boy Koi no Style Book: Possui muitas imagens do animê e do filme. Também traz duas entrevistas, com Kouda Mariko (Miki) e Okiayu Ryoutarou (You).

O Mangá

O mangá de Marmalade Boy começou a ser publicado mensalmente em Maio de 1992, na revista japonesa Ribon, e foi finalizado em Outubro de 1995. Teve um total de 8 volumes de tankobons, publicados pela Ribon Mascot Comics. Em 2004 foram lançados 6 volumes de KanzenBan, edições de luxo, tamanho A5. No interior possui várias páginas e imagens coloridas, algumas do artbook e outras inéditas, mas a história do mangá continua a mesma.



A Autora

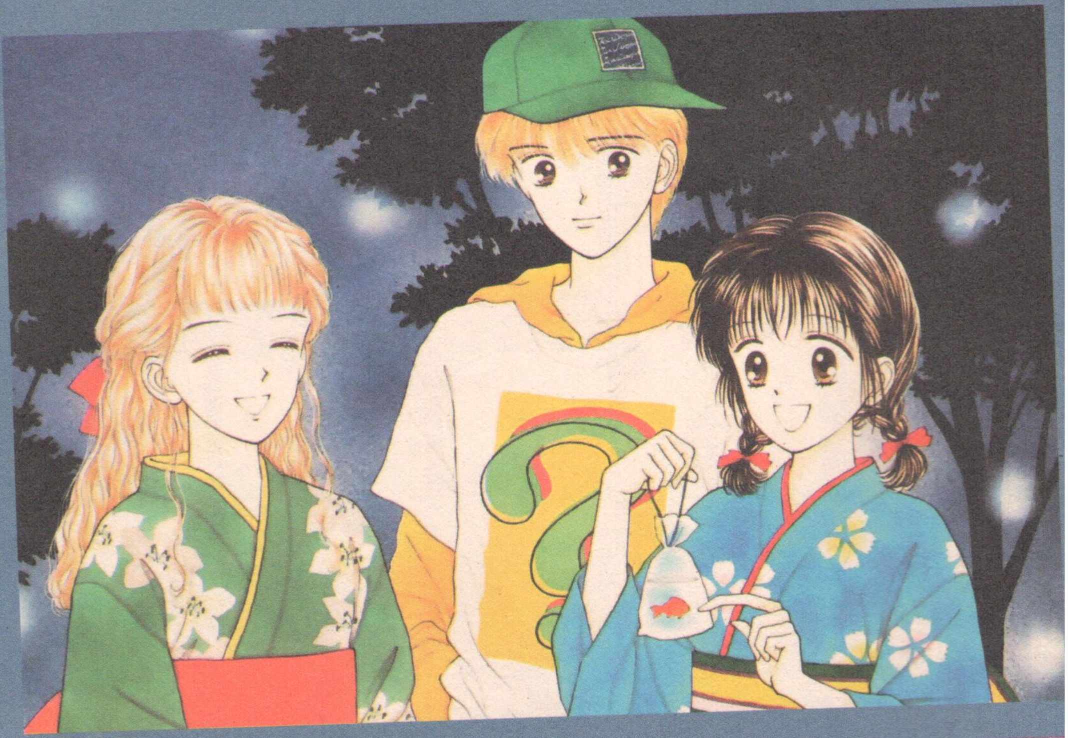
Yoshizumi Wataru é o nome profissional de Nakai Mari, que nasceu em 18 de Junho de 1963 em Tokyo. Ela se formou em economia na Universidade Hitotsubashi.

Seu mangá de estréia foi uma curta história chamada Radical Romance, que foi publicada em 1984, na edição de verão da Ribon Original.

A primeira série de mangá feita por Yoshizumi para a Ribon foi Handsome na Kanojo, que teve 9 volumes. Esse foi o primeiro trabalho que a tornou famosa no Japão. Seu próximo trabalho foi Marmalade Boy, com 8 volumes, que provavelmente é seu mangá mais famoso, e a tornou reconhecida não só nacionalmente, como também internacionalmente. Depois de seu outro mangá, Kimi Shika Iranai, de 2 volumes, Wataru fez Mint na Bokura. Em 2000, ela criou um mangá de 3 volumes chamado Random Walk, seguido em 2001 por Ultra Maniac, seu terceiro mangá a ser animado, depois de Handsome na Kanojo e Marmalade Boy, que foram produzidos pela Toei.

Fora desenhar mangás, seus hobbies são: viajar e fazer compras. Sua comida favorita é chocolate e sua cor favorita é azul. Alguns de seus trabalhos são:

- **Quartet Game**
- **Handsome na Kanojo**
- **Marmalade Boy**
- **Kimi Shika Iranai**
- **Mint na Bokura**
- **Random Walk**
- **Ultra Maniac**
- **Datte Suki Nandamon**
- **Happiness**
- **Baby It's You**



Personagens

Miki Koishikawa é uma garota superalegre e meiga. Entrou em desespero quando seus pais a notificaram do divórcio, novo casamento e sobre todos irem morar na mesma casa. Tinha muito medo sobre o que as pessoas iriam pensar sobre isso, mas com o tempo foi se acostumando, e passou a gostar muito dos Matsuura, principalmente do You. Sempre que tem algum problema, recorre à sua melhor amiga, Meiko, para quem conta tudo. Miki era apaixonada por Ginta, seu melhor amigo, mas foi rejeitada. Então, quando conhece You e começa a se apaixonar novamente, Ginta diz que sempre a amou, e que tudo não passou de um mal-entendido, deixando Miki superconfusa.

You Matsuura é um rapaz muito gentil e bonito, e faz muito sucesso com as garotas. Ele diz que não se importa com a decisão dos pais, e até achou divertido a família dobrar de tamanho. You adora perturbar Miki, sempre implicando e tirando brincadeiras com ela. Mas a verdade é que ele a ama. You a beija no seu primeiro dia de aula, enquanto ela fingia estar dormindo na enfermaria, e diz gostar dela enquanto os dois estavam no parque, mas ela não acredita. Ele não força a barra, mas demonstra muito carinho por ela. You possui um segredo d seu passado, que o faz ficar muito unido com Satosh Miwa, e isso gera muitos boatos a respeito dos dois. Ele revela o segredo a Miki quando percebe qu isso poderia afastá-los.

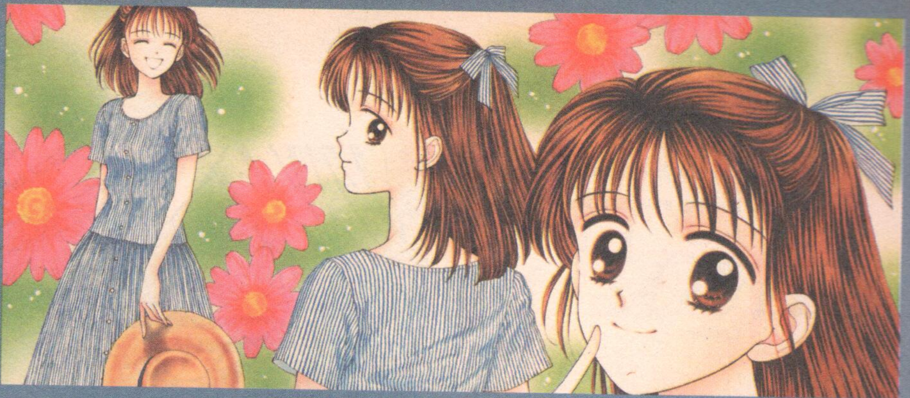
Ginta Suou é um grande amigo de Miki. No passa do a rejeitou sem querer, mesmo sendo apaixonad por ela. Com a chegada de You, Ginta se sente ameaç do, e com muito ciúme, então conta todo o ma entendido a Miki. Ele é muito impulsivo, e fará de tud para que ela o escolha. Até mesmo se unir com Arin para fazer Miki sentir ciúmes, e escolher a ele.

Meiko Akizuki é a melhor amiga de Miki. É uma garota muito bonita, o que a faz ser muito popular. Ela sempre dá conselhos à Miki, e é muito madura. Faz parte do clube de literatura, e possui um grande talento para a escrita. Seus pais vivem de aparência, ambos possuem amantes e vivem brigando, fazendo da vida de Meiko um inferno. Ela namora o professor Namura (Na-chan) escondido, e os dois sempre se encontram na biblioteca do colégio. You os vê, e promete não contar a ninguém, e pergunta se Miki sabia disso, Meiko responde que não.

Arimi Suzuki é uma ex-namorada de You. Ela pediu que ele aceitasse sair com ela por 3 meses, se mesmo assim ele não se apaixonasse por ela, então ela desistiria. E assim foi, ele só a via como amiga. Ela sofreu muito com isso. E quando o viu no parque com Miki, percebeu que ainda o amava e que iria lutar por ele. Então, quando viu que havia algo entre Ginta e Miki, teve a idéia de fingir sair com Ginta para fazer ciúmes a Miki, e assim, separá-la de You. Mas Arimi não conseguia sentir raiva de Miki, na verdade, se tornaram grandes amigas.

Satoshi Miwa é o melhor amigo de You. Eles compartilhavam um segredo do passado de You, e isso os fez ficar muito amigos. Quando You tem um problema, ele busca ajuda com Satoshi. É o presidente dos alunos, e muito popular. Satoshi é apaixonado por Meiko, e faz de tudo para conquistá-la. Até mesmo briga com Na-chan por ela.

Shinichi Namura é o professor de Miki, You, Ginta e Meiko, com quem namora escondido. Ele é um ótimo professor, e adorado por todos os seus alunos. Tanto que o chamam carinhosamente de Na-chan. Quando seu romance com Meiko é descoberto, resolve pedir demissão e voltar para sua cidade natal, para não criar mais problemas para Meiko. Mas ele a ama muito, e não consegue esquecê-la.



Tsutomu Rokutanda é o primo de Ginta, e completamente apaixonado por Arimi. Vive correndo atrás de Arimi e fazendo cara de choro quando ela o rejeita. Adora desafiar Ginta e You, tentando provar ser o melhor, mas sempre perde.

Suzu Sakuma é uma famosa modelo mirim, e prima de Satoshi Miwa. Ela adora tirar fotos de algo que ache bonito, principalmente You. Depois de fazer um comercial com ele, se interessa bastante, e pede que Satoshi peça a You para se tornar seu professor particular.

Kei Tsuchiya é colega de trabalho de Miki na sorveteria, e acaba se apaixonando por ela, mesmo sendo um ano mais novo. Kei é um grande pianista, mas largou os estudos, pois estava se sentindo muito pressionado. Mas depois de conhecer Miki, ele volta a tocar piano, e a estudar.

Jin Koishikawa, Chiyako Matsuura, Rumi Koishikawa e Youji Matsuura são os pais de Miki e You. Eles se encontraram durante uma viagem ao Havaí, e se apaixonaram. Jin por Chiyako, e Rumi por Youji, e vice-versa. Entãom resolveram se divorciar e se casar novamente, trocando os parceiros, indo todos morar na mesma casa. Foi onde tudo começou. Assim, Rumi passa a se chamar Rumi Matsuura e Chiyako passa a se chamar Chiyako Koishikawa. São pais altamente descontraídos, criando muitas cenas cômicas. Mas os quatro mantêm um segredo sobre seus passados que só será dissolvido no decorrer da história.

YOU OU YUU?

Os fãs brasileiros de Marmalade Boy estão acostumados a ver o personagem You como Yuu, mas o seu nome correto é You. A mudança foi feita nos Estados Unidos para que não houvesse confusão com "you" que significa "você", em inglês. Mas em imagens, CDs e artbooks originais japoneses, o nome do personagem é escrito You Matsuura.

Drama (Live Action):

O live action de Marmalade Boy, ou Orange Jam Boy, ou Ju Zi Jiang Nan Hai, foi feito em Taiwan e teve 30 episódios. Era exibido na StarHub Cable TV Ch56 todo domingo às 11am e 10pm. A história segue a mesma idéia geral do mangá, mas os nomes dos personagens foram alterados. Comparado com o mangá e o animê, o drama de Marmalade Boy deixa muito a desejar...

Links

- Site Oficial: www.toei-anim.co.jp/lineup/tv/mamaboy/
- Moment: www.moment.totnaoe.com

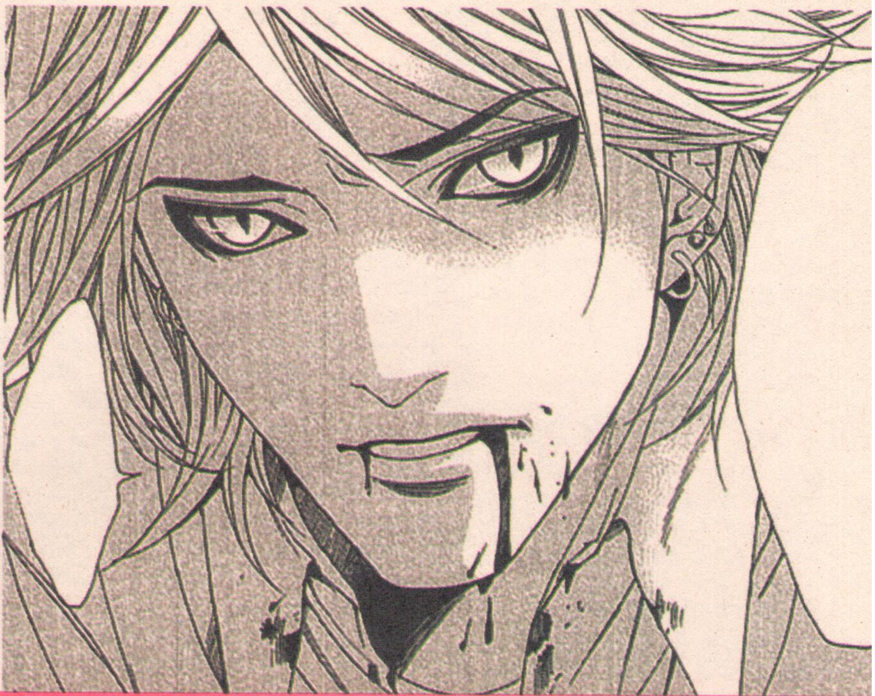
Importante:
Qualquer semelhança com o site Moment, não é pura coincidência, pois ele também é de minha autoria. ■RT

Por Valéria Ferna

Título:	Shura to Otome (O Demônio e a Donzela) e Razoku (Nudista)
Autora:	Kayono
Publicação:	2003
Volumes:	Oneshot
Revista Original:	Cheese

Sinopse

Komomo Komachi é uma linda moça de 16 anos. Ela mora com o pai em dojo, onde ambos ensinam algum tipo de dança tradicional japonesa. Komomo tem uma existência muito triste e vive aterrorizada pelo pai que é autoritário e violento, até que um dia um novo aluno aparece. Shiryuu Tsutsumi é um jovem belo, o mais belo que Komomo já conheceu. Ele é sedutor e parece não precisar de aula alguma, só de Komomo, a quem defende. Mas as aparências enganam e Komomo ainda tem muito a descobrir sobre Shiryuu e o próprio passado de sua família.



Resenha

Shura to Otome é um shoujo mangá dentro do estilo que os fãs ocidentais chama de "steamy shoujo". Este termo em inglês quer dizer enfumaçado, mas, também erótico, libidinoso, cheio de luxúria. É um tipo de shoujo cheio de erotismo, às vezes de bom gosto, às vezes beirando a pornografia mais grosseira. O fato é que este tipo de mangá para garotas está na moda e autoras como Shinju Mayu (Kaikan Phrase/Akuma no Eros) e Miki Aihara (Hot Gimmick) estão em evidência. Tendo isso em vista, estava mais do que na hora de apresentar um "steamy shoujo" ao público da Neo Tokyo.

Depois de pesar os prós e os contras, decidi por um mangá de Kayono, uma autora que acredito reunir boas qualidades e não investir pesadamente em idéias como "todas as mulheres desejam ser violentadas" ou "desejam um homem para chamar de senhor" e coisas do gênero. Dentre as obras da autora, a maioria oneshots, escolhi Shura to Otome que foge um pouco da atmosfera de humor que marca as obras suas obras, mas traz de bônus Razoku, que é engraçado, leve e, sim, tem a cara de Kayono.

Shura to Otome dá nome e ocupa três dos quatro capítulos do volume, sendo um misto de romance, fantasia e terror. A protagonista, Komomo é a perfeita yamato nadeshiko, isto é, a mulher japonesa ideal. Gentil, educada, com pele imaculada e branca, longos cabelos negros. (Como ela é desenhada por Kayono, tem seios enormes - F-cup, afinal, a desenhista não consegue resistir.) Entretanto, nenhuma dessas características lhe garante a felicidade. A perfeição da moça e sua semelhança com a mãe morta parecem fazer com que a violência do pai contra ela se torne ainda maior.

A menina não tem grandes lembranças do passado, nem da mãe, até que Shiryuu aparece. Ele não é humano, mas também não é um demônio padrão; cabe a ele libertar Komomo ou destruí-la. Lendo o mangá, você saberão o preço. Kayono desenha seus demônios de forma descolada e moderna. E Shiryuu não é o único de sua gente a aparecer. O desdobramento da história de amor de Komomo e Shiryuu não é convencional e chega a ser tocante em alguns momentos.

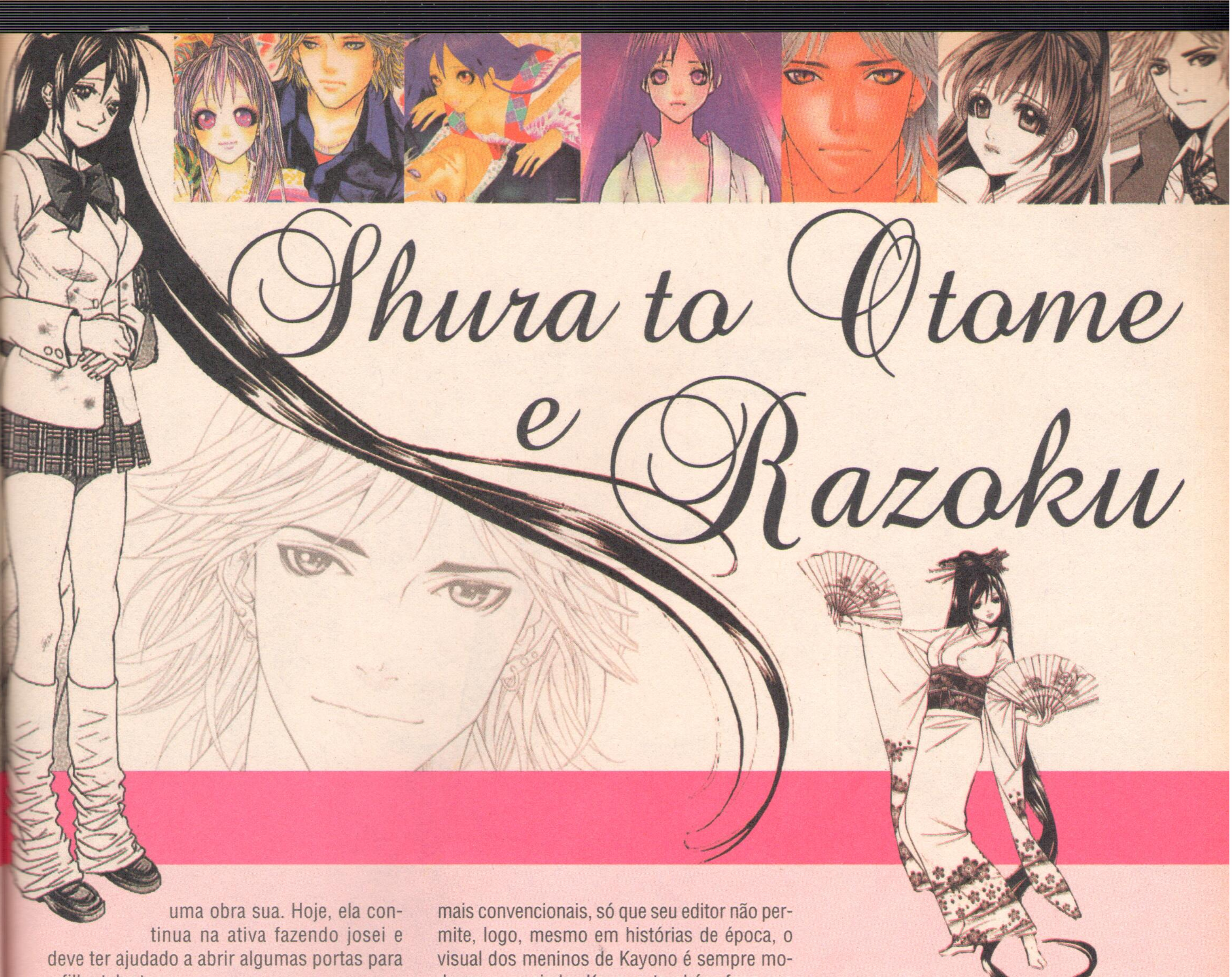
Kayono mostra com Shura to Otome que pode ser mais do que anárquica e divertida, e, talvez, suas séries se tornem algo mais que uma leitura ligeira e divertida. Resta saber se algum dia ela vai produzir uma obra mais densa e sair dos romances eróticos para adolescentes. Já li em alguns lugares - e ninguém tome como verdade - que Shura to Otome inspirou-se na própria experiência de violência doméstica da autora que tinha um pai violento que aterrorizava a esposa e a filha. Verdade ou não, o fato é que a vida de Komomo era infernal.

Terminado Shura to Otome, Kayono vo
a ser Kayono e constrói uma história enlouq
cida sobre um grupo de pessoas que pa
estarem felizes e ajustadas precisam and
nuas dentro de casa. Tudo começa com u
modelo que não consegue ser natural dia
das lentes, ela cora e mostra-se desco
fortável, enfim é um fiasco total. Sua age
a aconselha a andar nua dentro de casa pa
se acostumar a ser vista e se ver. Ela aca
descobrindo que o vizinho é nudista e qu
legal esse negócio de pertencer á essa trib
É como se de uma história para a outra, tu
mudasse de cor e tom. É por isso que ac
dito que Kayono tenha talento, como des
nhista e contadora de histórias, mesmo q
seu estilo apimentado demais possa n
agradar a muita gente.

Quem é Kayono?

Kayono é uma mangaká da nova geraç
que produz para a revista Cheese. Esta p
blicação, feita para adolescentes mais velha
é marcada pelas histórias com muito sexo
erotismo. Se a questão é pedigree, Kayono te
a quem puxar, pois sua mãe, Chikae Ide, é um
famosa mangaká, com uma sólida carre
que começou na década de sessenta. Para
ter uma idéia, ela foi autora do segundo sho
jo mangá de esportes (Viva! Volleyball) e
primeiro volume da série Ribon Mascot foi

Shura to Otome e Razoku



uma obra sua. Hoje, ela continua na ativa fazendo josei e deve ter ajudado a abrir algumas portas para a filha talentosa.

A especialidade de Kayono são os mangás picantes, só que com muito humor e assumidamente nonsense. Essa é uma característica legal da sua obra, Kayono parece não se levar a sério e estar se divertindo sempre, e nós nos divertimos junto com ela. Kayono coloca muitos elementos fantásticos em suas histórias, bruxinhas, demônios e elementos inspirados no espírito das Mil e Uma Noites, como em Otoko Hime to Mahou no Lamp. Essa característica é tão marcante que uma história como Razoku, sem nenhum elemento sobrenatural, é uma raridade.

A autora desenha muito bem (pés nem tanto... mas quantos conseguem desenhar pés bonitos?), mas tem fixação por meninas muito peitudas. E quando falo muito é muito mesmo! Os padrões americanos de beleza parecem estar influenciando em cheio os japoneses e o que começou nos hentai e mangás para rapazes, agora entra forte no shoujo mangá, em especial estes que chamamos de steamy. As meninas peitudas são cada vez mais comuns, e de fato houve um aumento no tamanho médio do busto das japonesas nas últimas duas décadas.

Volta e meia a autora reclama que gostaria de fazer personagens masculinos com cabelos mais convencionais, só que seu editor não permite, logo, mesmo em histórias de época, o visual dos meninos de Kayono é sempre moderno e arrojado. Kayono também foge um pouco do estilo bishounen típico, oferecendo rapazes bem encorpados, com físico malhado, enfim, aparência de modelo, ator ou cantores pop. Eles no geral não parecem personagens típicos de shoujo mangá.

Além de seus próprios mangás, Kayono também desenhou dois mangás Harlequin, Wedding Fever (Despedida de Solteiro) de Lee Wilkinson e The Flawed Marriage (Comprase uma Mulher), de Penny Jordan. Mangás Harlequin são baseados em romances que no Brasil são vendidos em banca de jornal. Kayono também desenhou um mangá biografia de Ayumi Hamasaki usando o pseudônimo de Atomu. Neste mangá, ela não exagerou nos bustos, foi mais fiel à realidade. O pseudônimo Atomu é usado em outras de suas obras, também.

Os mangás de Kayono são em sua maioria oneshots, mesmo suas obras mais longas, Royal Seventeen e Lovenista não ultrapassaram os três volumes, e sempre trazem historinhas extras como bônus. Fica até difícil imaginar como seria uma série longa de Kayono, mas isto é irrelevante, o importante é que ela se sai muito bem com seus mangás curtos. Várias obras da autora saíram na Itália, mas ela continua pouco conhecida no Ocidente.

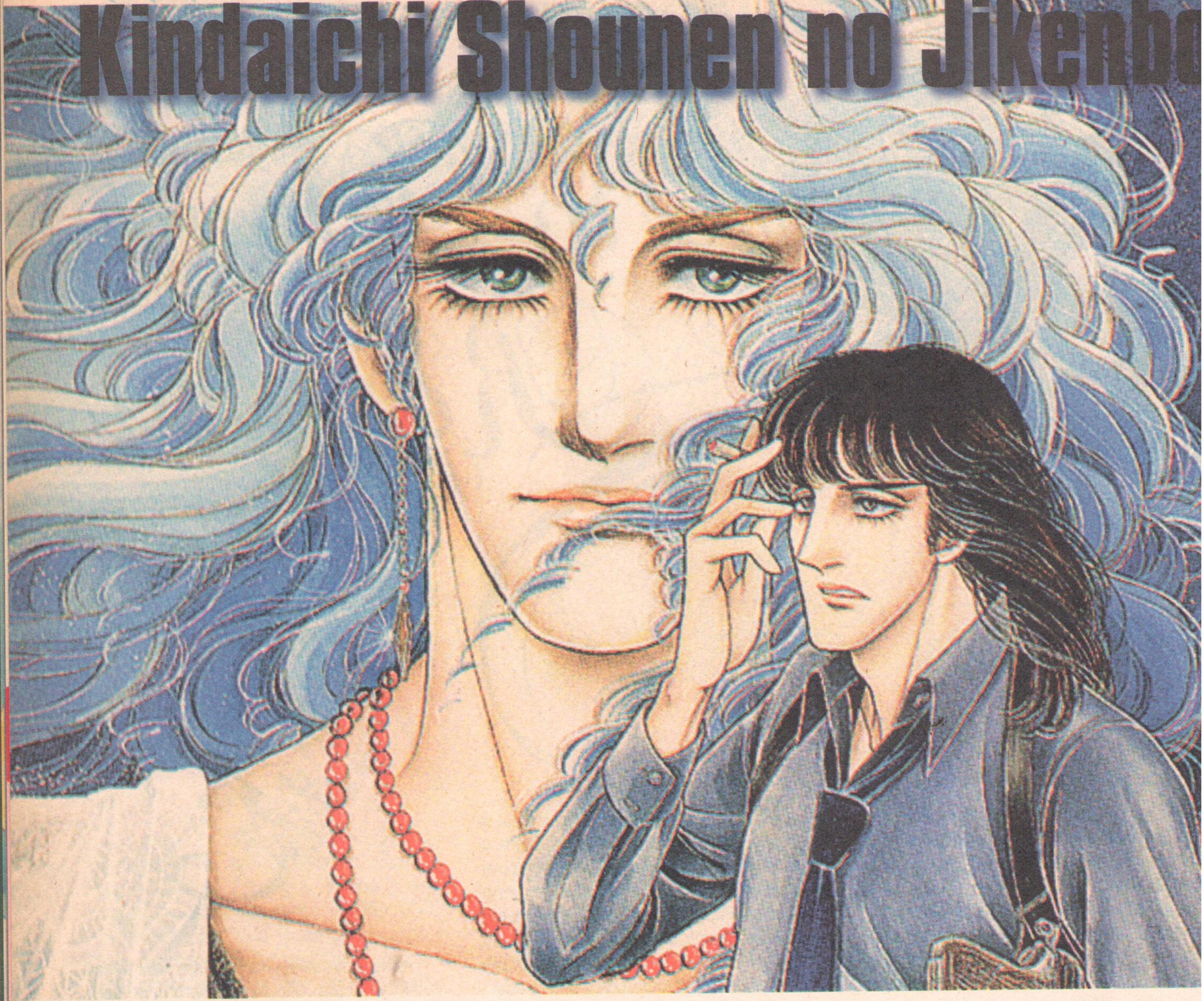
Daria certo no Brasil?

As histórias de Kayono primam pelo humor e pelo erotismo. Não há nada profundo nem mirabolante, ela pode até refletir sobre alguma questão mais séria, como no caso de Shura to Otome, mas a média de seus trabalhos é divertimento ligeiro. Como ela desenha bem, tem uma narrativa bem dinâmica e oferece fanservice para todos os gostos e sexo o suficiente para colocar "18 anos" na capa, acredito que o público para as suas obras, caso alguma saísse aqui no Brasil, seria tanto masculino quanto feminino. Muita gente bitolada talvez achasse que o que ela faz não é shoujo mangá.

O nicho dos mangás eróticos é pouco explorado no Brasil. Sei que o público de Love Junkies e Mouse não é só masculino, e defendo que se ofereça material de qualidade para todos os públicos e gostos. Por que não um shoujo? Por que não Kayono? Ao invés de lançarem vários mangás para o mesmo segmento e não venderem o suficiente, as editoras deveriam buscar novas alternativas. Sei que Shinju Mayu é mais famosa, que Hot Gimmick faz sucesso no mundo inteiro, mas se tivesse que apostar pensando em um público misto, eu começaria com Kayono. NT

Por Valéria Fernand

Kindaichi Shounen no Jikenb



Sinopse

Hajime Kindaichi é um garoto com um Q.I. de 180, mas
escola de elite que freqüenta seu desempenho não é dos m
lhores; desleixado e com baixo rendimento escolar, é visto co
preguiçoso e encrenqueiro. No entanto, o aparente desinteresse do ra
esconde uma mente brilhante, em especial quando se trata de resolver crim
intrincados, bem ao estilo Sherlock Holmes. Com a ajuda de sua amiga de infância, qu
namorada e defensora fiel, Miyuki, o neto do lendário detetive Kousuke Kindaichi, não dá
canso aos malfeitores.

Resenha

Baseado na idéia original de Seimaru Amagi, Kindaichi é uma das séries shounens mais
sucedidas dos anos 90. Além da série original de mangá, já teve live action, série animada
mais de 100 episódios, dois filmes e mais duas em mangás: um gaiden (Kindaichi-shone
Jikenbo Tanpenshu) e uma seqüência (Young Kindaichi's Casebook Special). Publicado nos
na França, na Alemanha, na Polônia e em muitos outros países, mostra o quanto o interesse
histórias de detetive continua forte pelo mundo.

Muita gente pode estar estranhando em me ver comentando um shounen mangá, mas eu
tenho nenhum preconceito contra o gênero, desde que tenha uma boa história como supo
toque em questões do meu interesse, Kindaichi se qualifica muito bem nesses quesitos. Af
sou fã de Sherlock Holmes e a idéia de juntar os mistérios lógicos e intrincados típicos das hist
do detetive inglês com o clima do suspense e terror japonês foi um achado.

Título:	(O livro de Casos de Kindaichi, o Garoto Detetive)
Publicação:	1992-1997
Volumes:	27 encadernados
Revista Original:	Weekly Shonen Magazine

Em uma história normal de Kindaichi temos o herói, que muitos julgam um idiota, sua amiga Miyuki, que faz tudo para que ele se enquadre, um crime misterioso e uma sucessão de mortes. Salvo Kindaichi, Miyuki e o Detective Kenmochi, não há garantia que nenhum dos outros personagens chegará vivo até o fim do volume. O assassino ou assassina também é alguém inesperado e a motivação do crime geralmente não é a que todos imaginam. O primeiro volume, "Os Assassinatos do Teatro da Ópera", usa e abusa de referências ao clássico de terror e musical trash de sucesso "O Fantasma da Ópera", trazendo ainda uma discussão atual, pelo menos aqui no Brasil, o bullying, ou ijime, em japonês.

> "Apesar trazer uma série de clichês, isso não cansa, já que o foco do mangá é a resolução de casos intrincados. Kindaichi também opera muito bem juntando folclore e história japonesa com o mundo moderno, fora as citações literárias que ajudam a compor o ambiente."

Personalidade sem exageros...

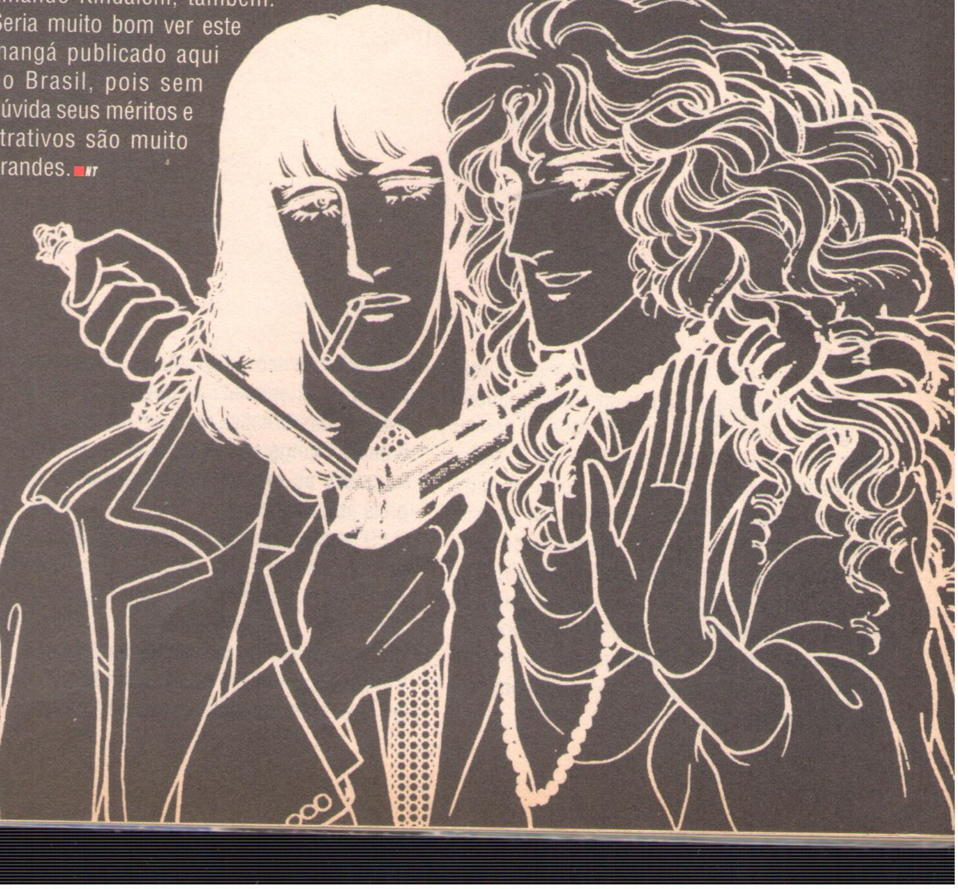
O personagem-título, Kindaichi, consegue ser engraçado e até desastrado - sem exageros - apesar da arrogância típica que os gênios do seu tipo costumam ter. Quem lê os casos de Sherlock Holmes sabe do que estou falando, é o tipo de personagem que sabe de suas capacidades e não faz muita questão de exercitar a humildade. A trava de Kindaichi é Miyuki, que encarna muito do que nos shoujo mangás muita gente considera a protagonista ideal: ela é esforçada, leal e corajosa sob pressão, pois mesmo morta de medo é incapaz de não ajudar Kindaichi, mesmo que isso coloque em risco a sua vida. Já o detetive Kenmochi não despreza o auxílio do jovem detetive; deixando o orgulho de lado, permite que o rapaz use suas habilidades em prol da resolução dos crimes.

Apesar de Kindaichi trazer uma série de clichês, como a necessidade do herói adolescente para identificação com o leitor, e o chove-não-molha amoroso eterno com Miyuki, isso não cansa, já que o foco do mangá é a resolução de casos intrincados. Kindaichi também opera muito bem juntando folclore e história japonesa com o mundo moderno, fora as citações literárias que ajudam a compor o ambiente. Consegue ser pop e passar algo mais aos leitores.

A arte do mangá é somente regular e não lembra muito os mangás da moda entre os fãs. O traço de Fumiya Sato está a serviço do roteiro de Kanari Yozaburo que é o ponto forte do mangá. A própria diagramação é bem convencional, sem grandes arroubos visuais, a arte correta marca bem os momentos da história, indo desde o ambiente escolar mais leve até as situações mais sombrias e claustrofóbicas. Em Kindaichi também não encontramos personagens bonitinhos, Miyuki é simpática, Kindaichi, idem, mas que ninguém espere encontrar personagens bishoujo ou bishounen transbordando das páginas. Outra característica da série é seu caráter episódico, é possível ler os volumes isoladamente e fora de ordem sem grande prejuízo.

Uma das primeiras resenhas de mangá que li quando passei a ter Internet, em 1999, foi da Kindaichi. Na época, fiquei muito desejosa de poder ler os mangás, hoje, graças à publicação americana da editora Tokyopop, tenho alguns mangás aqui em casa. Recomendo realmente a série, em especial para quem curte romances policiais no estilo Sherlock Holmes. E não pensem que Kindaichi fez sucesso no Japão graças ao público masculino, somente. As japonesas adoram histórias de mistério e terror, e acabaram amando Kindaichi, também.

Seria muito bom ver este mangá publicado aqui no Brasil, pois sem dúvida seus méritos e atrativos são muito grandes. ■NT



Por Minami Keizi

BUSHIDÔ

O Caminho do Guerreiro

Com a crescente popularidade do mangá e do animê, Japão está na moda, não só no Brasil, mas nos quatro cantos do mundo. Realmente, o estilo mangá agradou e hoje os mangakás (desenhistas de mangá) falam diversas línguas, pois são gaijins, termo usado pelos japoneses para designar os estrangeiros.

Provavelmente você deve ter visto algum episódio do Dragon Ball, uma série de animê de grande sucesso no mundo todo. E pensar que, em 1966, andei com Gedeone e Miller tentando vender às emissoras de TV o Astro Boy, de Osamu Tezuka, e ninguém queria. Lembro também quando vim para São Paulo, proveniente de Lins, cidade do interior paulista, com o personagem Tupãzinho, baseado nos desenhos de Osamu Tezuka e Ishimori Shotaro. Mais tarde, Ishimori acrescentou "no" por imposição da numerologia japonesa, passando a se assinar "Ishinomori".

Então, Wilson Fernandes, desenhista de HQ, um profissional competente, aconselhou-me a mudar de estilo, pois, pela concepção dele, o estilo mangá não pegaria no Brasil. Que eu mudasse as minhas referências e usasse os gibis americanos.

O personagem Goku, de Dragon Ball, baseado num conto chinês "Songoku", popularizou o Ki, a energia vital. Hoje em dia todo mundo sabe o que é Ki, como sashimi e sushi. Aliás, os japoneses, depois de perder a guerra, em 1945, descobriram que o mundo não podia mais ser conquistado pelas armas, mas no mundo dos negócios. Assim, eles trabalharam como bons mineiros, em silêncio e, aos poucos, conquistaram o Ocidente com eletrônicos, carros, máquinas fotográficas etc., e hoje, o sashimi que os gaijins anteriormente encaravam com ojeriza, faz parte da culinária mundial. É comum entrar em uma churrascaria e encontrar sushis e sashimis que os brasileiros degustam com prazer.

O Ki faz parte do Zen. Na verdade, o Zen nasceu na China com o nome de Chan. Tinha raízes no budismo e confucionismo. Como quase tudo que os nipônicos importaram da China, o Chan chegou ao Japão e se transformou em Zen. Primeiramente como Zen budismo. Todavia, ao incorporar o xintoísmo, a religião oficial do Japão, tornou-se a principal fonte para o surgimento do Bushidô.

Bushidô quer dizer ao pé da letra "O Caminho do Guerreiro". Trata-se de um código de conduta do guerreiro (bushi) samurai. Os samurais podem ser comparados com os cavaleiros medievais europeus, como os famosos cavaleiros do Rei Arthur.

Com o Zen assimilado no bushidô - este caminho do guerreiro não somente representa as artes marciais - na época dos samurais - o kenjutsu ou kendô, a arte da espada; mas também as artes como o chadô (cerimônia do chá), ikebana (arranjo floral), kyudô (arco e flecha), haikai (poesia fotográfica), a dança, o canto, etc. Os samurais sabiam combinar o suave com o rude, tinham destreza manual, pois muitos, quando viravam ronins, sobreviviam fazendo artesanato, ou dando aulas, alfabetizando as crianças.

Haikai

O mestre maior do haikai foi Matsuo Bashô (1644-1694). Como Musashi, Bashô era do signo do Ano do Macaco, do Elemento Madeira. Chamo de poesia fotográfica, porque seus versos captavam um momento, uma observação do dia-a-dia. Eram três versos, o primeiro com 5 letras, o segundo com 7, e o terceiro com 5.

O Código do Bushidô

Os sete preceitos do bushidô eram: justiça (gi), bravura (yuu), be-nevolência (jin), verdade (makoto), polidez (rei), honra (meiyô), lealdade (juugui). Estes são os sete princípios que regem o código de Bushidô, o guia moral dos samurais.

1. GI - Honradez e Justiça

Seja honrado em teus tratos com todo mundo. Creia na justiça, mas não na que emana dos demais, senão na tua própria. Para um autêntico samurai não existem as tonalidades de gris no que se refere a honradez e justiça. Somente existe o certo e o errado.

2. YUU - Valor Heróico

Voe sobre as pessoas que têm medo de agir. Ocultar-se como tartaruga em sua carapaça não é viver. Um samurai deve ser bravo e absolutamente arriscado. É perigoso. É viver a vida de forma plena, completa, maravilhosa. A coragem heróica não é cega. É inteligente e forte. Substitua o medo pelo respeito e precaução.

3. JIN - Compaixão

Mediante o treinamento intenso, o samurai se converte em rápido e forte. Não é como o homem comum. Desenvolve um poder que deve ser usado para o bem comum. Tem compaixão. Ajuda a seus companheiros em qualquer oportunidade. Se a oportunidade não surge, saia à procura dela.

4. REI - Cortesia, polidez

"Forte é o samurai que vence sem lutar, mesmo tendo capacidade de vencer lutando". Os samurais não possuem motivos para serem cruéis. Não necessitam demonstrar sua força. Um samurai é cortês inclusive com seus inimigos. Sem esta amostra direta de respeito não somos melhores que os animais. Um samurai recebe respeito não somente pela sua força na batalha, senão também por sua maneira de tratar aos demais. A autêntica força interior do samurai a gente conhece no tempo de perigo.

5. MEIYÔ - Honra

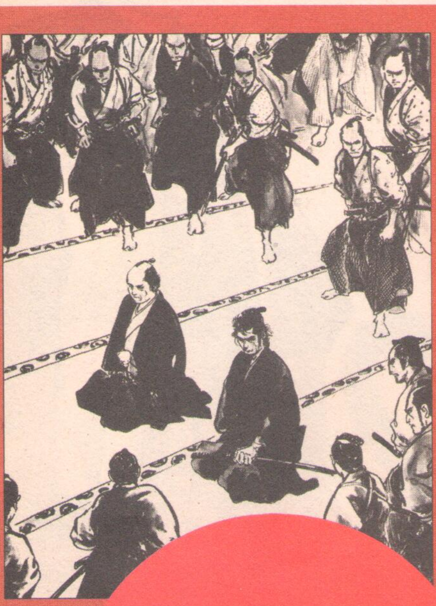
O verdadeiro samurai possui somente um juiz para vigiar a sua honra: ele mesmo. As decisões que tomar e como as realizam são um reflexo de quem é na realidade. Não se pode esconder de si mesmo.

6. MAKOTO - Sinceridade Absoluta

Quando um samurai diz que fará algo, é como se já tivesse feito. Nada nesta terra o deterá na realização da sua promessa. Não há de "dar sua palavra". Não há de "prometer". O simples fato de falar já colocou em movimento o ato de fazer. Falar e fazer são a mesma ação.

7. JUUGUI - Dever e Lealdade

Chugo ou Juugui. Para o samurai, ter feito ou dito algo, significa que esse algo lhe pertence. É responsabilidade dele e de todas as conseqüências que lhe possam advir. Um samurai é intensamente leal a aqueles sob seus cuidados. Para aqueles dos quais é responsável, permanece inteiramente fiel. As palavras de um homem são como suas pegadas; seguem-lhe onde quer que vá. Cuidado com o caminho que você seguir.



As Palavras do Mestre

É comum nos mangás e animês o Mestre aplicar estes ensinamentos do bushidô em suas lições para o discípulo ou aprendiz. É por esta razão que os mangás e animês fascinam e encantam os ocidentais.

No Japão, por exemplo, o novo convive em harmonia com o velho. As velhas tradições sobrevivem, respeitados pelos jovens de cabelos vermelhos e azuis. Desde cedo, a criança aprende os valores tradicionais, embora assimile as modernidades que o tempo encarrega de trazer.

Do budismo o bushidô assimilou o não temer a morte, por causa da reencarnação. Assim como os guerreiros vikings, as valquírias encarregariam de levar o guerreiro tombado em combate ao valhala (paraíso). No caso dos samurais, eles atravessariam o rio da morte e iriam para o tengoku (céu). Como eles seguiram o bushidô, reencarnariam.

Se o guerreiro tem plena consciência da morte, evitará conflitos, viverá o dia de hoje plenamente, não se preocupará com o amanhã e tampouco lamentará o dia de ontem. O que existe é o momento presente; o futuro está por vir e o passado já passou.

Do xintoísmo, o bushidô herdou a lealdade. Tal qualidade pregada nesta religião oficial do Japão: o culto ao imperador. Como os deuses da mitologia grego-romana, os deuses do Xintó criaram o arquipélago japonês e deram origem ao povo japonês. Susanoo pode ser comparado a Hércules e Amaterassu (deusa do sol nascente) a Zeus.

Os deuses do xintoísmo estão arraigados no horóscopo japonês, de suma importância na cultura japonesa, assim como os deuses do Olimpo exercem o seu papel nos signos do Zodíaco.

A Contribuição do Confucionismo ao Bushidô

O confucionismo incorporou ao bushidô o relacionamento do samurai com seus semelhantes e sua família. O confucionismo dá importância às relações morais entre o Mestre e o Aprendiz, Pai e Filho, Marido e Esposa, Irmãos mais velhos com os mais novos, e Amigo com Amigos. Isto é o que segue o samurai. Sem dúvida, o samurai não está de acordo com muitos dos escritos de Confúcio. Eles crêem que o homem não deve se sentar e passar o dia todo lendo livros, nem deveria estar escrevendo poesias todas as horas do dia, um intelectual especialista era considerado como uma máquina. Em vez disso, o bushidô acredita que o homem e o universo foram feitos para serem semelhantes tanto em espírito como em ética.

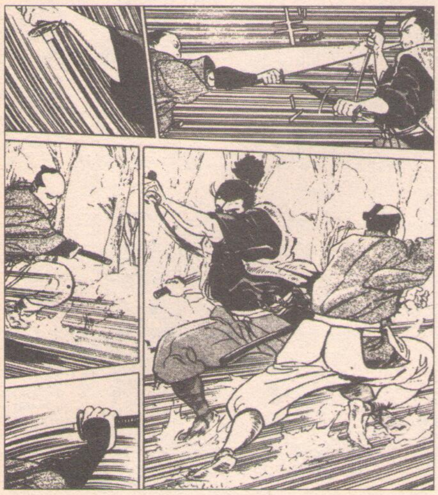
"Um samurai deve antes de tudo ter sempre em mente, dia e noite, desde a manhã de oshogatsu (ano novo), quando pega nos palitos para fazer o seu desjejum, até a noite do último dia do ano, quando paga suas contas, o fato de que um dia irá morrer. Essa é a sua principal missão". Bushidô, o Código do Samurai - Daidoji Yuzan.

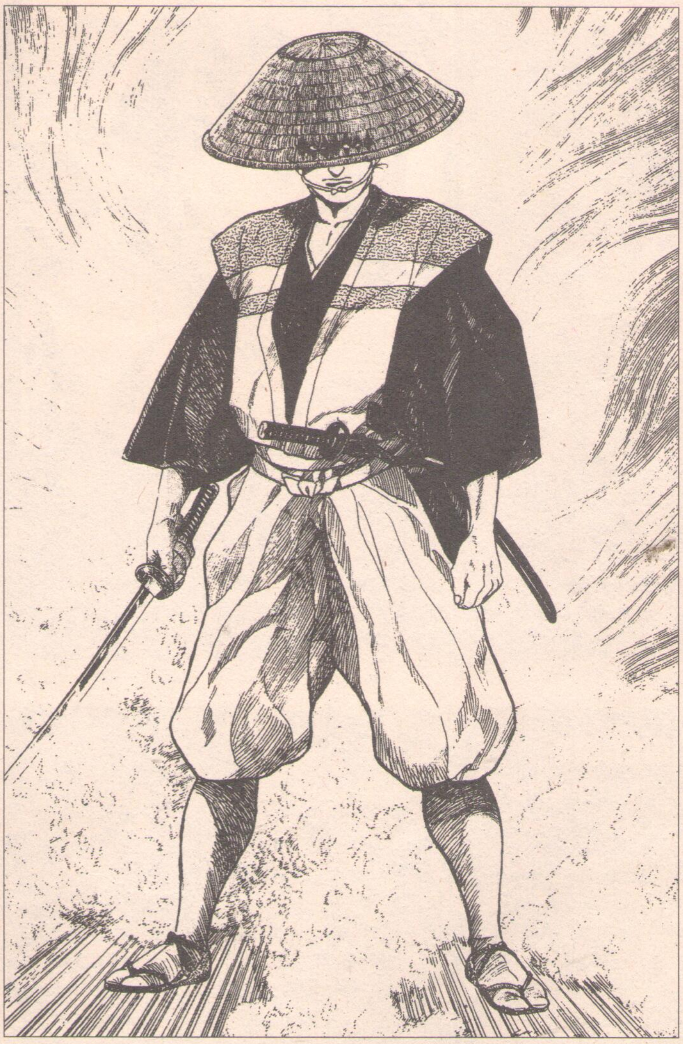
Os homens devem moldar seu caminho. A partir do momento em que você ver o caminho em tudo o que fizer, você se tornará o caminho. (Miyamoto Musashi)

Miyamoto Musashi foi o maior exemplo de um bushi (guerreiro). Seus feitos foram escritos em livros, cinema, mangá, animê e seriados de televisão. Seguidor ferrenho do bushidô, Musashi duelou sessenta vezes, vencendo todos os oponentes. No fim de sua vida, já velho, escreveu o famoso livro dos Cinco Elos, baseados nos cinco elementos do horóscopo japonês.

O livro, nos tempos atuais, serve de referência aos executivos que tem que estabelecer metas.

> "Embora o assassinato tivesse sido evitado pela intervenção de terceiros, Assano foi condenado à morte pelo "harakiri", isto é, rasgando o próprio ventre com punhal."





Usamos nesta matéria imagens de três mangás muito populares no Brasil: Vagabond, Lobo Solitário e O Livro do Vento.

Outro Exemplo de Bushidô

Na Era Guenroku (1688 - 1703), os princípios fundamentais do governo eram os do confucionismo, doutrina ética chinesa, que era levada muito a sério. Um exemplo disso foi a grande tragédia da época, ainda hoje celebrada pelo povo japonês. Trata-se do famoso caso da desforra dos 47 samurais.

Esse caso se tornou um épico do teatro japonês, o kabuki. Não só do teatro, mas também do cinema. Já foi tema do mangá. Nos anos 50 e 60, cada ano, o cinema refilmava o tema com atores diferentes, sendo sempre arrasa-quarteirões.

O incidente teve início com uma falta cometida durante uma recepção de Ano Novo, quando o humilhado Chefe do Cerimonial, Assano Naganori, tentou matar seu orientador, Kira Yoshinaka, no corredor do castelo de Edo. Kira, conforme a história conta, era corrupto e como Assano não lhe oferecera nenhuma gorjeta, deixou de lhe dar também uma dentre as instruções mais importantes e necessárias àquela cerimônia. Embora o assassinato tivesse sido evitado pela intervenção de terceiros, Assano foi condenado à morte pelo "harakiri", isto é, rasgando o próprio ventre com punhal. Um ano após sua morte, 47 de seus vassalos, chefiados por Oishi Yoshio, mataram Kira para vingar o trágico desaparecimento do seu amo e defender a sua honra de samurai.

Decorrido mais um ano, os 47 vingadores foram punidos pela lei e todos praticaram também o harakiri. Porém, aquele acontecimento comoveu imensamente o povo, pois todos duvidavam da existência da lealdade entre os guerreiros.

No julgamento destes heróis do bushidô, por determinação dos sábios, eles foram condenados a praticar o harakiri.

- Eles se tornaram heróis. Todavia, se os perdoarmos, mais tarde eles podem cometer faltas e o feito, o cumprimento do bushidô, vingando seu amo, certamente será esquecido e as faltas lembradas. Portanto, se, agora há opção entre a vida e a morte, o bom samurai deve escolher a morte - disse um dos juízes.

Com a queda do xogunato Tokugawa e a restauração do poder ao imperador Meiji (1868), desapareceu a classe dos samurais, mas o bushidô sobreviveu nas artes marciais praticadas em academias, principalmente no judô e no karatê.

A rígida conduta do bushidô na época dos samurais punia as faltas cometidas com seppuku ou harakiri. Dizia que os samurais portavam duas espadas: a longa para sua defesa e ataque, a curta para castigar a si próprio por algum deslize deles.

Hoje em dia o bushidô não vai ao extremo. Mas os seus preceitos continuam sendo seguidos, não só pelos japoneses, mas também pelos gaijins (estrangeiros).

Checklist de Abril

Por Otávio Moulin

Os lançamentos em DVD para locação e venda direta, de animês, filmes asiáticos e relacionados.

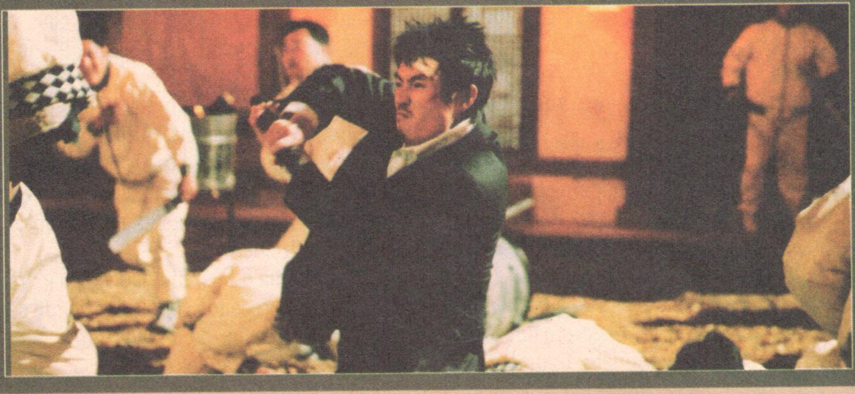
Coleções!

[Venda Direta]
Mês de muitos lançamentos para os fãs de animação japonesa. A Focus Filmes dá continuidade e traz os volumes 4, 5 e 6 de Super Campeões e de Hunter x Hunter, enquanto a Paramount traz os volumes 5 e 6 de Ragnarok - The Animation.

Cidade da Violência

City of Violence | Cor, 2006 | **Direção:** Ryu Seung-wan | **Com:** Jeong Du-hong, Ryu Seung-wan | 92 min. | Flashstar. | [Locação]

Essa foi a grande oportunidade do cinema coreano de provar que também sabe fazer grandes filmes de ação, mas que não chegou a causar tanto impacto. A equipe de Arahan volta em um filme mais sério, sobre um grupo de amigos de infância que se tornam mafiosos, com a exceção de um deles, que vira policial. Todos se reencontram quando um deles é assassinado e o tira passa a investigar a morte, e entra em conflito com seus antigos companheiros. Não é um clássico, mas a produção é de primeira, em um estilo ágil, que lembra os filmes de ação japoneses dos anos 70, com um desfecho eletrizante, com direito a luta de facas contra dezenas de inimigos, ao melhor estilo Kill Bill e com referências ao clássico da Shaw Bros., A Vingança do Kung-Fu.



Bangkok - Cidade Assombrada

(Bangkok Haunted, Tai, 2000) | **Direção:** de Oxide Pang e Pisuth Praesaengaim | **Com:** Pete Thong-Jeur, Pramote Sangsorn | 130 min. | China Vídeo. | [Locação]

Antologia com três contos de terror contados por um grupo de amigas durante uma bebedeira, com visual caprichado mas de resultado final irregular. Os dois primeiros, dirigidos por Praesaengaim, são mais fracos - o primeiro é uma história de amor entre o dono de um antigo tambor e o fantasma de uma mulher invocado por ele, enquanto o segundo, mais interessante que o anterior, tem contornos mais eróticos com a história de uma mulher que descobre uma poção do amor infalível, mas com efeitos colaterais nada legais. O último conto é, de longe, o melhor, dirigido por Pang (dos Pang Bros.), sobre um policial que investiga a morte de uma mulher por enforcamento com a presença do fantasma da vítima.

Dolls

Dolls | Japão | 2004 | **Direção:** Takeshi Kitano | **Com:** Syuka Hasui, Kyoko Fukada | 113 min. | Imovision | [Venda Direta]

Takeshi Kitano se inspirou no Bunraku, o teatro de bonecos, para realizar três contos bastante estilizados sobre amor incondicional que contrastam com o histórico de filmes de ação e violência do diretor/ator/roteirista, mas com sua originalidade e lirismo de sempre. Uma história sobre um amor trágico entre um homem que abandona um casamento arranjado para viver como mendigo com seu verdadeiro amor, uma mulher em estado catatônico, dita o rumo das outras duas, uma sobre um mafioso da yakuza que reencontra sua paixão de infância e que não mais o reconhece, e a seguinte, sobre uma artista pop que fica desfigurada e recebe apoio de seu maior fã.

Espelho

Into the Mirror | Cor | 2003 | **Direção:** Kim Seong-ho | **Com:** Yu Ji-tae, Kim Hye-na | 114 min. | Europa Filmes | [Locação]

Um thriller de mistério que não fez muito barulho em seu lançamento e vale apenas por seu conceito interessante, afinal, não é todo dia que vimos alguém ser assassinado por seu próprio reflexo no espelho. Um ex-policial (Yu Ji-tae, o vilão de Oldboy), que trabalha como segurança no local onde as mortes aconteceram, passa a investigar o caso e esbarra em mais um fantasma de menina cabeluda que já deu o que tinha que dar.

A Perseguição

Seoul Raiders | HKO | 2005 | **Direção:** Jingle Ma | **Com:** Tony Leung, Shu Qi | 99 min. | Paris Filmes | [Venda Direta]

Continuação de Tokyo Raiders que se foca no personagem de Tony Leung, um agente secreto malandro que vive rodeado de ajudantes gostosas. Agora, a ação se passa na Coréia do Sul, onde ele se encontra com a bela Shu Qi para investigar um esquema de falsificação de dólares, envolvendo funcionários da embaixada americana. Melhor que seu predecessor, é um filme de ação leve e divertido, com boas seqüências de luta e algumas boas piadas.

O Telefone

Phone | Cor | 2002 | **Direção:** Ahn Byeong-ki | **Com:H**a Ji-won, Kim Yu-Mi | 102 min. | Alpha. | [Locação]

Chegou meio tarde este filme de terror coreano que foi lançado no auge do sucesso de O Chamado, que também conta com um fantasma cabeludo e uma maldição que surge através de mensagens aterrorizantes pelo telefone. Tirando as "coincidências", o filme se sustenta bem em um mistério bem estruturado em que uma jornalista recebe um telefone celular e, depois que recebe ligações estranhas, descobre que todos aqueles que tiveram aquele mesmo número morreram em circunstâncias estranhas e brutais.

A Promessa

The Promise | Chi | 2005 | **Direção:**Chen Kaige | **Com:** Cecília Cheung, Hiroyuki Sanada | 116 min. | Swen | [Locação]

Depois que Ang Lee e Zhang Yimou resolveram apostar no gênero do wuxia, com seus espadachins flutuantes e visuais de babar, agora é a vez de Chen Kaige, diretor de Adeus Minha Concubina. A história é sobre uma jovem que faz um pacto com uma feiticeira para que ganhe beleza e admiração de todos os homens, com o custo de sempre perder seu verdadeiro amor. Quando ela se apaixona por um misterioso cavaleiro, ela se arrepende da promessa que fez e se prepara para a tragédia eminente. Por vezes confuso, o filme se sustenta pelos belos visuais e pela sensibilidade do diretor, além da presença do sempre competente Hiroyuki Sanada.

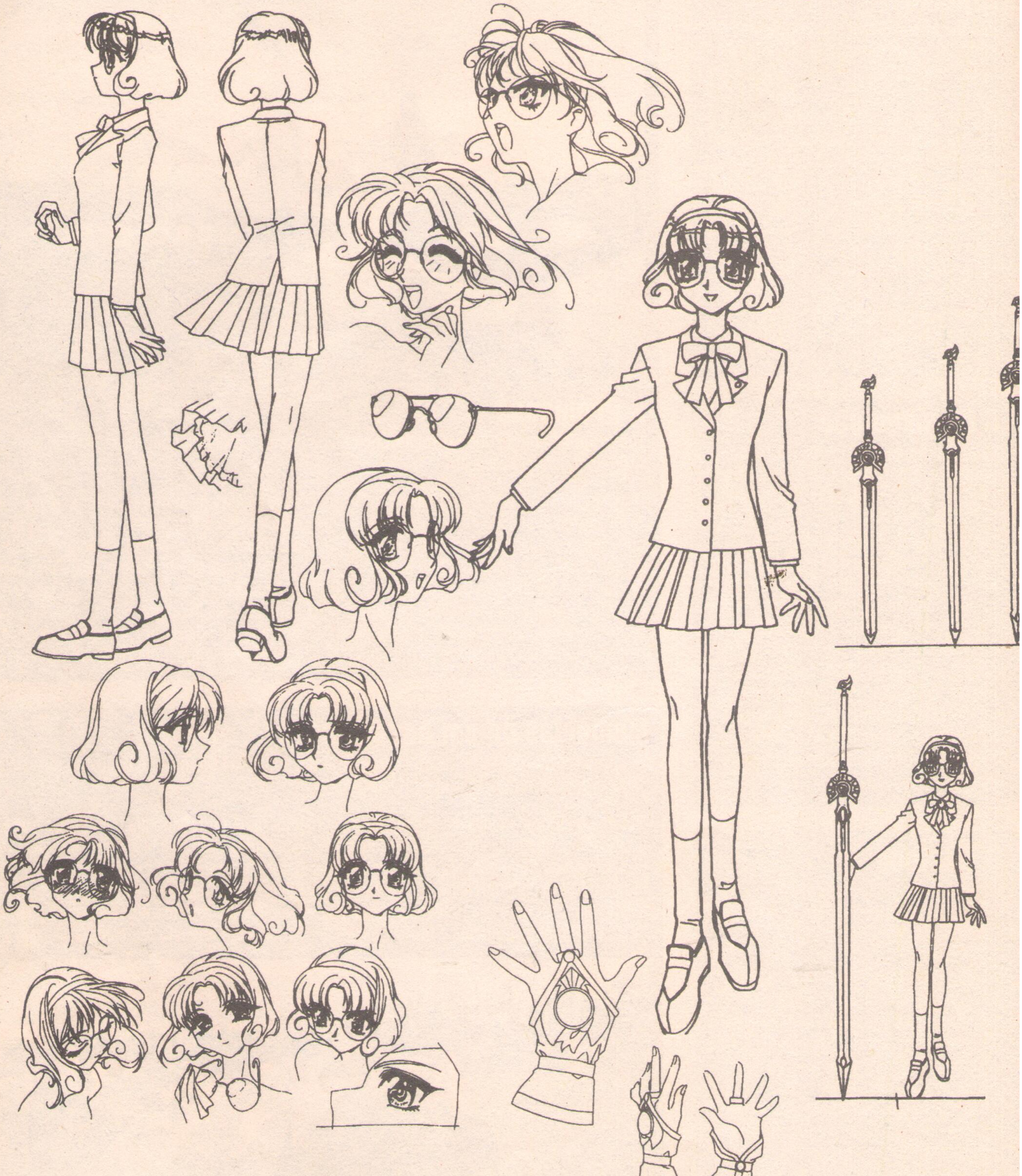
Memórias de um Assassino

Memories of Murder | Cor | 2003 | **Direção:** Bong Joon-ho | **Com:** Song Kang-ho, Kim Sang-kyung | 130 min. | Europa | [Locação]

Um dos melhores policiais asiáticos dos últimos anos, se passa nos anos 80, quando a Coréia do Sul ainda não era o exemplo de modernidade que é hoje, mostrando a investigação confusa e precária do caso de 10 mulheres estupradas e mortas em uma região rural do país, em que os erros cometidos pela polícia levaram ao interrogatório de mais de 3 mil suspeitos. Misturando suspense, drama e comédia, o filme faz um retrato interessante do país na época, com impacto marcante.

Guerreiras Mágicas de Rayearth

Caracter design: Atsuko Ishida



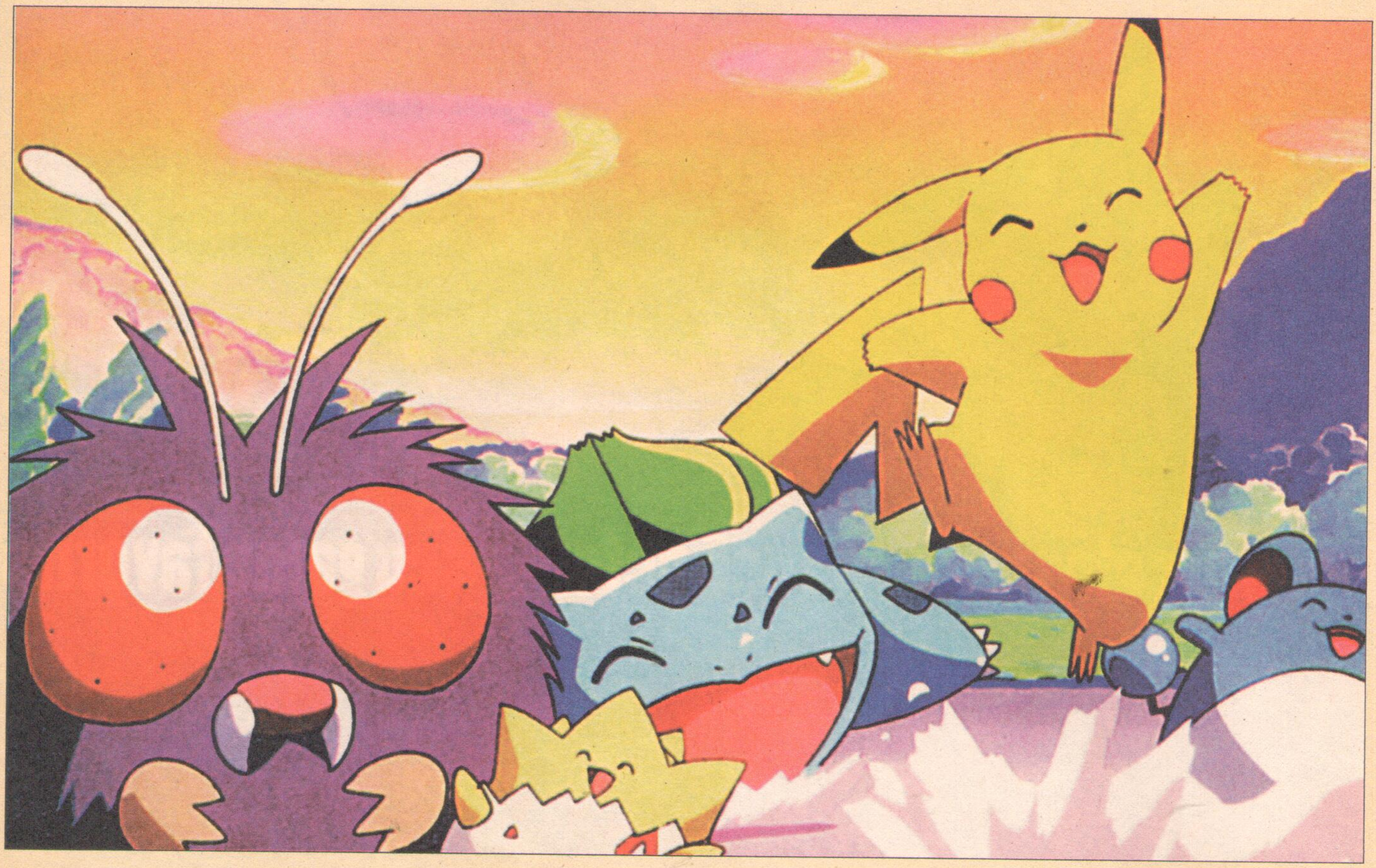
Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
GAMERS
PRO DICAS
TEST DRIVE
É hora de pisar fundo!
Super guia para você queimar o asfalto e vencer qualquer desafio
4 DETONADOS 100% originais
God of War II
Battlestations Midway
120 Games Completos
MARIO FOREVER
+ de 50 TRAPAÇAS
LASTWAR
DAS TARTARUGAS NINJAS NO CD
www.escala.com.br
(11) 3855-1000
EDITORA escala
15 ANOS

Este espaço é seu! Aqui, divulgamos os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



POKÉMON

Eu imploro! Sei que quase ninguém gosta, e que muitos até se esqueceram, mas, por favor, façam uma matéria sobre Pokémon! Eu tento e tento achar as imagens e DVDs da série que trazem os ultra-novos (agora são 286...) e não encontro em lugar nenhum! Me ajudem!

Tarkyo Arkanjo

Não sabemos se quase ninguém gosta, mas pode esperar que já temos pronta uma matéria sobre Pokémon, desvendando os bastidores da franquia. Quanto aos DVDs, você pode procurá-los no Amazon ou na CDjapan.co.jp. Um abraço.

CONTATOS

Prezado pessoal da Neo Tokyo. Meu nome é Rafael e tenho 15 anos. Eu gostaria que meu MSN fosse publicado para os outros leitores, fãs de animê como eu. Além disso, gostaria que vocês colocassem esse meu contato como procurando por um roteirista de Petrópolis ou redondezas. Gostaria de elogiar o trabalho de vocês e demonstrar minha indignação com os altos preços dos mangás de hoje em dia. Muito obrigado pela atenção. Ah, sim, o e-mail é dir_en_rafa@hotmail.com

Oi, Rafael!

Taí, publicadíssimo seu MSN. Futuros contatos, favor se apresentarem ao prezado Rafael, com urgência! Obrigadão pelos elogios, tentamos sempre fazer o melhor trabalho, apesar dos contratempos naturais nesse trabalho. Quanto ao preço dos mangás, fica registrada sua indignação, que é igual a de muitos outros fãs, com certeza.

SAMURAI WARRIORS

Vi na útima revista uma matéria de Shurato, queria saber se tem como vocês fazerem uma de Samurai Warriors, por favor.

José Herbon de Moarais Pereira

Grande José!

Seguinte: dá pra perceber que esses animês da Manchete como Shurato e Samurai Warriors viraram grandes clássicos entre os brasileiros, o que não poderia ser diferente com os nossos leitores. Pode deixar, assim que tivermos como, faremos uma matéria especial sobre as aventuras de Hector e companhia!

FANFICS E CONTOS

Olá ^^ Gostaria de saber se é verdade que a revista Neo Tokyo está recebendo fanfics e contos originais para serem publicados. E quais as exigências com relação à fanfic ^^Obrigada

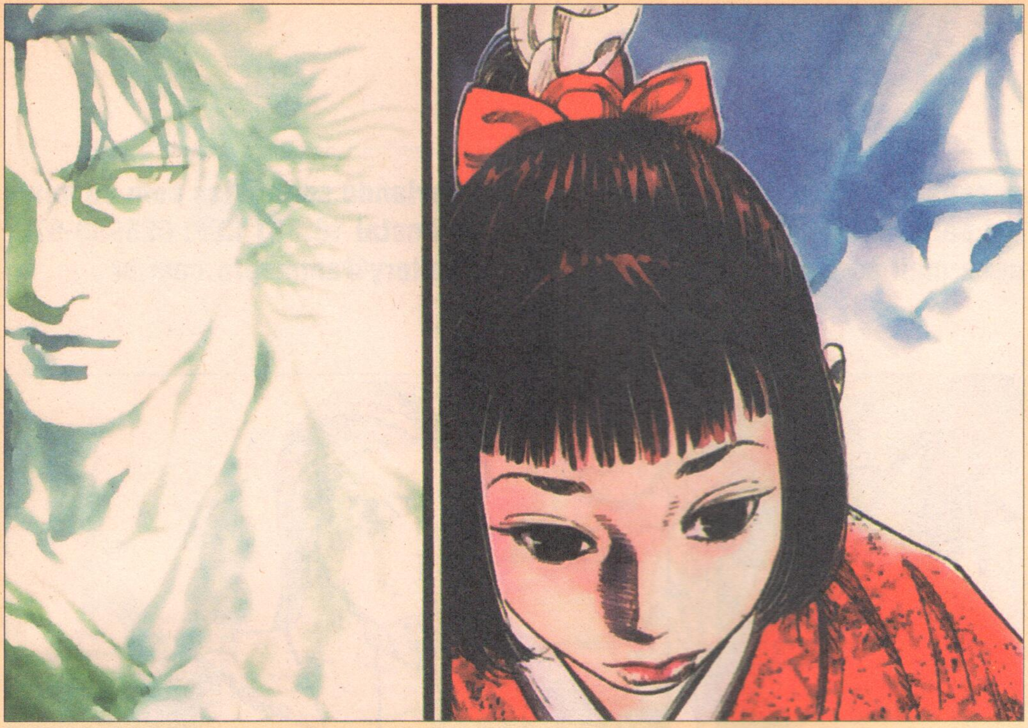
Asuka Langley

Asuka, os fanfics podem ser enviados normalmente por e-mail, sem grandes exigências. A saber, publicamos o que avaliamos ter qualidade, mas também é bom lembrar que o espaço é limitado, então o texto tem de estar no tamanho certinho, OK?

Beijo pra você e boa escrita!

ANIMADA

Olá pessoal da NT. Vocês estão



de parabéns!!! A cada edição me surpreendo mais com a qualidade da revista, por isso, continuem assim! Bom, eu vi na edição 13 um comentário sobre dublagem e gostaria de dizer que eu concordo plenamente com vocês! Adoro as dublagens (tanto as brasileiras quanto as japonesas) e acho que a adaptação para o português é essencial, ainda mais pra quem não conhece o "mundo otaku". Por isso gostaria de pedir: façam muuuuuitas matérias sobre as dublagens, os dubladores e também sobre os seiyuus (acho que isso seria uma coisa inédita... falar sobre os dubladores japoneses)! E aproveitando, gostaria de dar os parabéns a todos os redatores da NT e em especial a Valéria, adoro as matérias dela! São sempre claras e objetivas. E ainda fala de shoujo que é um gênero pelo qual sou apaixonada! E já que eu estou escrevendo mesmo (XD) vô aproveitar e pedir uma matéria COMPLETA de Chrno Crusade e se for possível, gostaria de saber as diferenças entre o mangá e o animê... tenho milhares de outros pedidos, mas fica pra próxima vez... Acho que já incomodei demais vocês!

P.S. divulguem meu msn pra quem quiser falar comigo: aline_miaka@hotmail.com

Aline

Aline, você conhece a raposa Pyong, dos emoticons do MSN? Seu entusiasmo me lembrou um emoticon dessa raposinha naquela posição clássica do internetês: \o/ Olha só, muito obrigado pelos elogios que você fez. Novas matérias sobre dublagem virão, com certeza (apesar de alguma rejeição, em geral elas são muito bem vistas). Quanto a Valéria, ela continua firme e forte, trazendo sempre as melhores novidades e avaliações sobre shoujo mangá aqui na NT! A sugestão sobre Chrno Cursade está anotada, mas estou muito curioso para conhecer os outros milhares de pedidos! Pode mandar brasa, sócia!

VAGABOND

Olá, Neo Tokyo. Sou um novo leitor da NT, até agora só comprei a edição 13 da revista e por isso não vou elogiar todos os seus trabalhos, mas pelo que vi, vocês estão indo bem. Queria saber se teria como vocês colocarem uma matéria sobre Vagabond e sobre Takehiko Inoue... Queria saber também se seria possível vocês me indicarem local ou site seguro que vendam retículas. Pois aqui no Rio/RJ tá sinistro de encontrar esse material.

Desde já, obrigado.

Pablo K. Hideki - Rio de Janeiro/RJ

Oi, Pablo

Esperamos que continue lendo a Neo Tokyo, e que as próximas edições estejam à altura das expectativas. Sobre o Takehiko Inoue, vamos tentar uma matéria, sim. Apesar de ótimo do ponto de vista gráfico, a decisão de só publicar Vagabond em formato de luxo (e caro) com certeza desagradou muitos leitores que agora não poderão mais comprar o mangá. Vale uma matéria. Quanto às retículas, há livros que artistas compram e escaneiam, para aplicar pelo Photoshop. Acho que a melhor pedida é o site americano Amazon.

HUNTER X HUNTER

Alô Neo Tokyo! Vou direto ao assunto: se vocês não fizerem uma super reportagem sobre Hunter x Hunter minha cabeça vai explodir. Agora continuando, por favor, vocês poderiam mandar algumas imagens do meu favoritíssimo animê Hunter x Hunter? A propósito: eu amo a Neo Tokyo! Sou seu super fã, parabéns pelas reportagens maravilhosas! Pena que só faltou meu Hunter x Hunter. Quem adora esta série fale comigo: hiagp_lokinho@!yahoo.com.br

Hiago Moraes

Hiago, a matéria de Hunter x Hunter já foi feita, e publicada na edição 15. Espero que você tenha gostado dela! E, alô fãs de Hunter x Hunter! Quem quiser se comunicar, manda um e-mail aí pro garoto! Obrigadão pelos elogios!

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Animescaetanos
(8-9/04) - São Caetano/SP

FanMixCon (14-15/04)
http://www.fanmixcon.com.br
Campinas/SP

AniMinas (5-6/05) WCS
http://www.animinas.com.br
Belo Horizonte/MG

Anime Family (7-8/07)
http://www.animefamily.com.br
Rio de Janeiro/RJ

Sci-Fi Friends
(14-15/07)
http://www.animefriends.com.br
São Paulo/SP

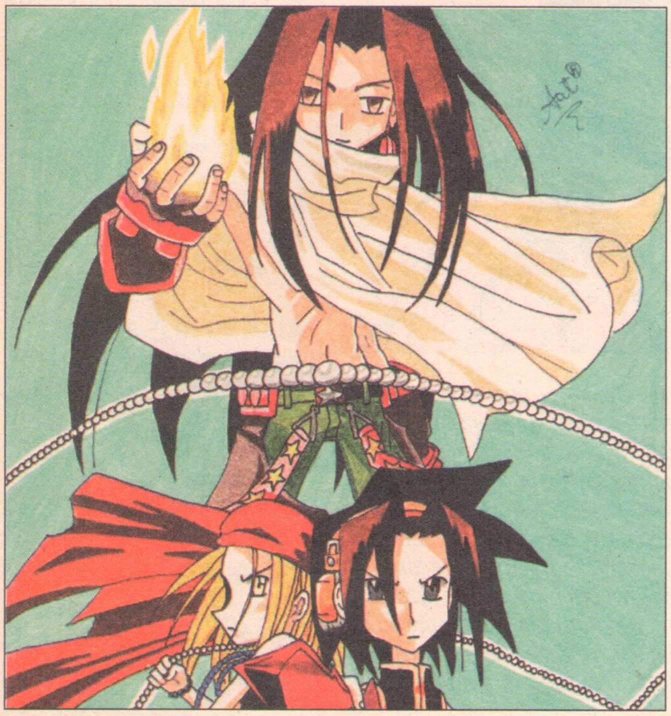
Anime Friends
(19-22/07)
http://www.animefriends.com.br
São Paulo/SP

Animecon (21-22/07)
http://www.animecon.com.br
São Paulo/SP

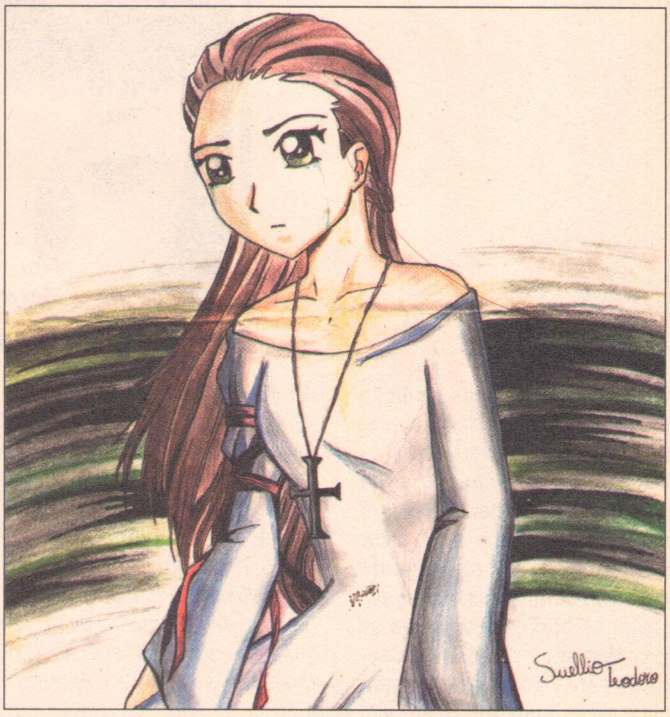
No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

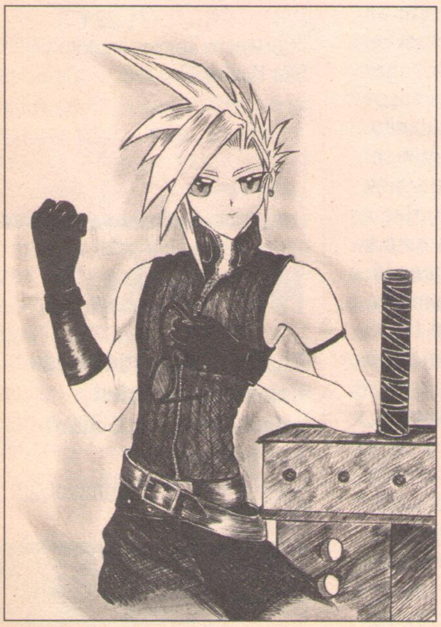
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



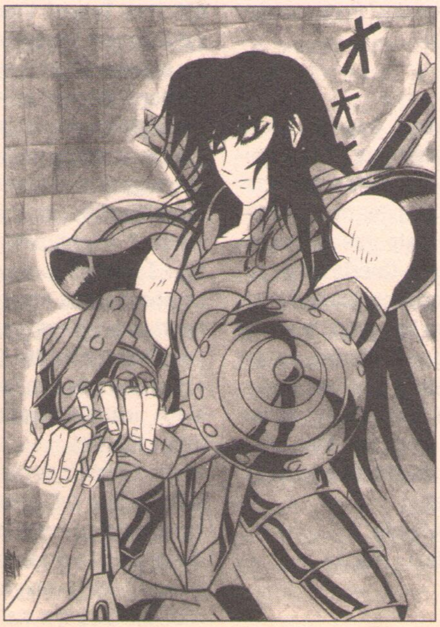
Samanta Kyoyama



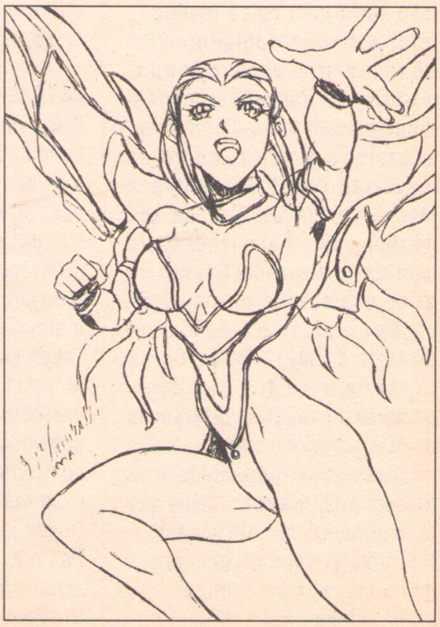
Suellio Teodoro



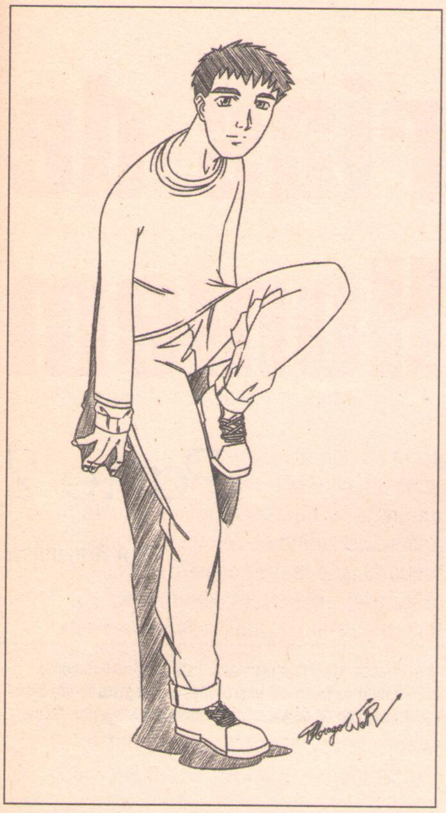
Keila Almeida



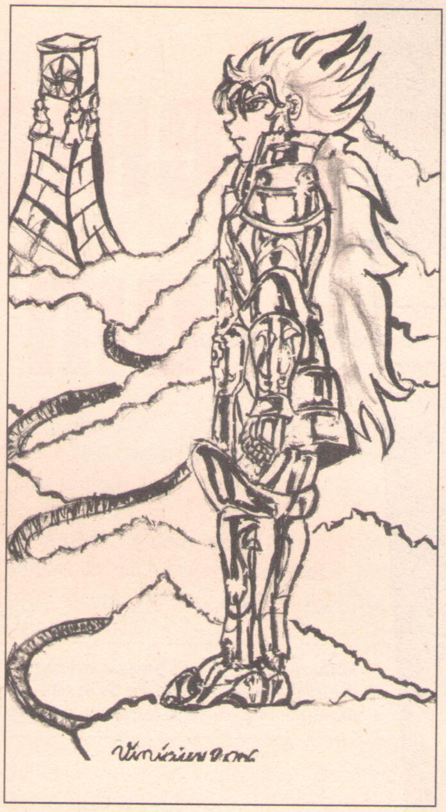
Pedro Pereira



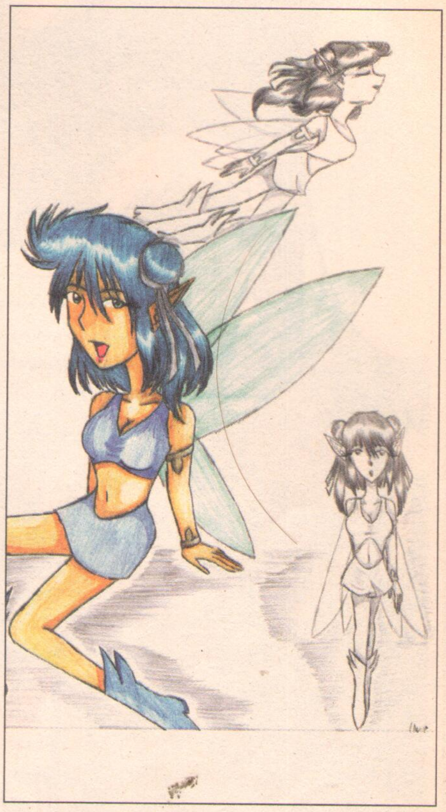
Rubens Silva



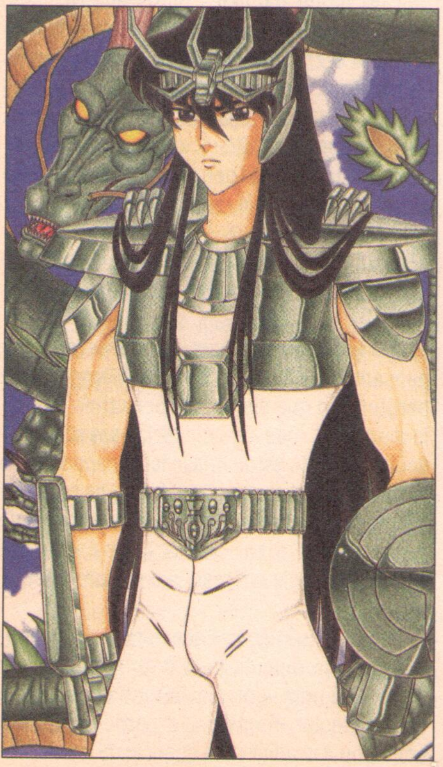
Thiago W.D.R.



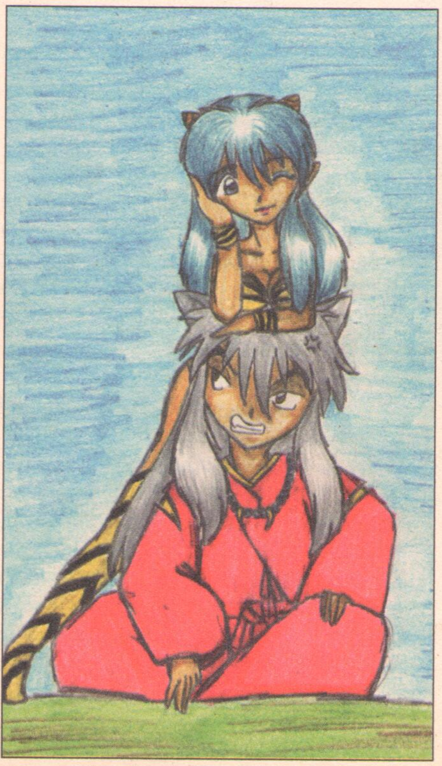
Vinicius Ortega



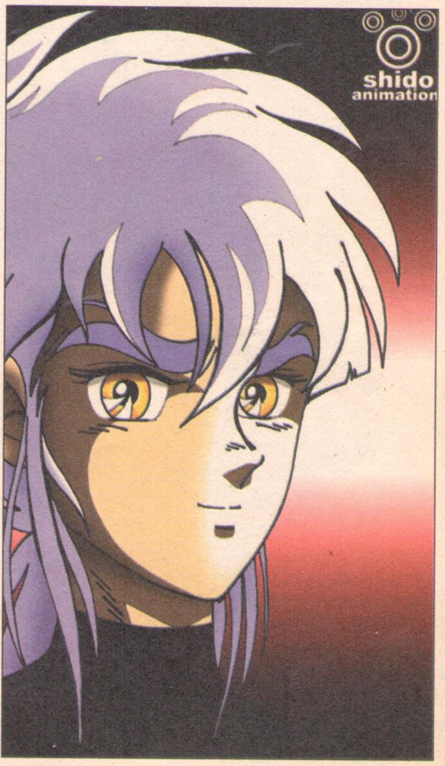
Yasmine Manhães



Joelson Gonçalves



Yasmine Manhães


shido
animation

Sahid Mansur

Memórias de um Homem

Parte 2

Por Arthemisys

NOTAS: A obra Saint Seiya pertence exclusivamente ao seu criador, Masami Kurumada. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro. As expressões em **negrito** foram extraídas do primeiro volume do mangá "Cavaleiros do Zodíaco – Episódio G" de Masami Kurumada e Megumu Okada.

Sinceramente, não sei como segurei a minha gargalhada. Um moleque que tinha a cara de ter saído de uma boysband, se chamava Leão?! Mas a convicção na voz dele era tão latente que de certa forma senti um pouco de inveja, já que quando eu tinha aquela mesma idade, jamais me preocuparia com o futuro das pessoas. Apenas ficava no meu quarto ouvindo Janis Joplin e fumando cigarros baratos.

Vendo que o garoto estava arisco demais, disse que poderia confiar em mim. Ele ainda parecia que não estava plenamente confiante na minha palavra. Rapidamente, ele disse que eu era um militar tentando apenas manter a honra de um país. Sinceramente, aquilo que ele disse foi como uma navalha no meu coração. Jamais eu deixaria que me usassem para manter a honra de um país! Prontamente respondi que eu era um negociador free lancer.

Senti que ele ficou surpreso com a minha resposta. Então, expliquei pausadamente que ganhava dinheiro com aquele tipo de profissão, mas que o que mais me dava gratificação era a certeza que eu estava protegendo "alguém". Ele me fitou demoradamente e senti que no fundo daqueles olhos enigmáticos, aflorou certa admiração. Dei um suspiro. Pela primeira vez, consegui contar para alguém os verdadeiros motivos que me levaram a essa vida. E não posso negar que me senti bastante aliviado por ter confidenciado aquilo com outrem. Ele finalmente perguntou então se aquilo que eu fazia era a minha obrigação.

- Ei, ei... Precisa treinar mais o seu inglês. Isso não se chama obrigação. Chama-se honra.

Ele finalmente se cala. Parece perdido em pensamentos longes. Chego a ter vontade de perguntar o que ele estaria pensando naquele momento, mas algo me dizia para não fazer aquilo. Quando estou quase terminando de me vestir, "Leão" disse que aquele tipo de proteção não era necessário. Olhei-o abismado e ele continuou a dizer que a roupa não era necessária, pois ele resolveu me proteger.

Lembro que não tive nem tempo de responder, pois de repente todo o abrigo começou a tremer e uma ventania estranha começou a se manifestar. E então... o corpo do garoto começou a irradiar uma espécie de luz dourada... E vi pequenos pontos brilhantes que

> "... E enquanto falava, ele destruía o reator da usina de uma forma tão simples, como se toda aquela estrutura de concreto e aço fosse um mero isopor."

mais pareciam com estrelas, nos envolver de uma forma maravilhosa. Um fenômeno único. Uma tecnologia bastante avançada.

E sem palavras ou qualquer tipo de outra reação, fomos até o reator da Usina. Eu estava simplesmente maravilhado com aquilo tudo. Estávamos dentro do ninho radioativo, sem nenhuma proteção sequer e eu também tinha me desprovido totalmente de medo, tristeza ou ansiedade. Sim, eu nunca me senti tão seguro em toda a minha vida. A luz dourada que emanava do garoto parecia dissipar o ar contaminado, purificar a água e iluminar um local tão escuro e frio quanto aquele. Cheguei a perguntar para ele que raio de tecnologia seria aquela, mas ficou calado como resposta. Na minha mente, a única coisa que vinha eram as palavras iniciais daquele garoto... "Seres humanos que possuem verdadeiros poderes..." quanto mais me lembrava daquelas palavras, mais me sentia menor e insignificante...

EXPLOSÃO!!!

Fui pego de surpresa por uma explosão repentina. A luz fora tão ofuscante, que me desequilibrei e caí de joelhos, esperando o pior. Quando abri meus olhos, vi abismado, que o menino estava na minha frente e que parecia ter detido a reação daquela explosão com apenas uma mão! E o mais impressionante, foi a visão que contemplei logo em seguida. Mais uma vez, Leão estava certo em suas palavras.

- Uma pessoa?!!

Saindo da fumaça, um homem com o rosto parcialmente coberto por seus cabelos se aproxima calmamente. Se a situação fosse outra, com certeza eu teria rido bastante. Mas o momento não era para risos e sim, para espanto. O homem trajava uma espécie de armadura. Sim! Uma armadura parecida com aquelas da Idade Média cobria o seu corpo e seu punho direito exalava um rastro de luz...

- Você é um cavaleiro...? - perguntou o estranho com a sua voz calculista e fria.

Cavaleiro?! Mas o que diabos ele estava perguntando? Olhei de soslaio em minha volta e vi que o garoto parecia ter sido escondido pela fumaça.

Aquele homem então me responde que jamais um ser humano normal teria condições para chegar até aquele ponto sem nenhuma conseqüência.

Levantei-me dizendo que infelizmente não fazia a menor idéia do que ele estaria indagando e que na realidade, eu era o negociador que viera ouvir as exigências dele. Rindo de uma forma um tanto descontrolada, ele diz que a única vontade que tem é de duelar. Como assim, duelar?! E então, aquele louco começou a me contar uma história no mínimo absurda de cavaleiros e santuário, uma deusa que os protegia, uma série de absurdos que, realmente, fizeram a minha cabeça dar voltas e mais voltas. Porém, o mais absurdo foi o que ele falou em relação ao... Cosmos... Um poder substancial contigo em cada ser humano... E enquanto falava, ele destruía o reator da usina de uma forma tão simples, como se toda aquela estrutura de concreto e aço fosse um mero isopor.

Quando ele terminou de contar a bizarra história, já tinha acabado com uma parcela significativa do reator. Seus olhos emanavam loucura e seu punho mirou um alvo que a fumaça começava a revelar... Ele partiu com tudo para cima do garoto, pronto a matá-lo!

Nesse momento, algo incontrolável tomou conta de mim. E assim, saí do círculo de luz e rapidamente, me pus entre o garoto e aquele louco... E então... Senti o amargo sabor do sangue vertendo em minha boca... Senti meus olhos ficarem marejados do líquido rubro... Senti minhas pernas fraquejarem... Senti que chegara o meu momento... A minha hora de morrer...

As últimas palavras que ouvi foram as do garoto que entrou em desespero. Ele dizia que não deveria ter saído da luz... Disse que teria conseguido se proteger... Que o meu sacrifício fora em vão...

- Ainda pergunta... o por quê...? Real...mente... o seu inglês é péssimo... - disse a ele, com o pouco de força que eu tinha... Que não existia motivos para se proteger do outro... Que essa força invisível que fez com que eu me intrometesse entre aquele fogo cruzado era a mesma força que fizeram os maiores heróis da humanidade ser o que eles são hoje... Homens e mulheres da história... - É inútil... Tentar... Achar motivos... Para proteger... A vida de alguém... Com a sua própria vida...

E assim, a minha vida deu o seu último suspiro... Antes dos meus olhos se fecharem definitivamente para esse mundo que eu acabei descobrindo ser maior, mais misterioso e mais bizarro do que nós simplesmente imaginamos, vi o garoto caminhar em direção ao terrorista. Seus passos quase que felinos me mostraram que, de certa forma, minha missão teve sucesso, pois ele parecia ter aprendido com tudo aquilo alguma lição... Vi, então, que aquele homem que ameaçava transformar os Estados Unidos em uma gigante bomba, era apenas uma inofensiva presa na frente daquele Leão... E finalmente, pude perceber que aquele garoto... Aquele Leão... Ainda cresceria mais e mais... E que se tornaria grande... E que derrotaria qualquer obstáculo, real ou não, que se transpusesse em sua frente... E pude finalmente entender que de certa forma, eu, John Black, fui o responsável por isso.

Fim.

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

>>>> Por David Denis Lobão

YCC e WCS

Reunindo os melhores cosplayers do Brasil

Em mais uma matéria sobre o concurso Yamato Cosplay Cup, que pretende escolher os três representantes brasileiros para uma disputa internacional entre cosplayers, vamos conhecer melhor mais quatro concorrentes, dois deles do Nordeste brasileiro, uma região que muitos nem imaginam existir este tipo de arte pop.

E ainda comentamos um pouco sobre a WCS (World Cosplay Summit), concurso mundial de cosplayers em dupla, que ocorre todo ano no Japão. A competição vai para sua quarta edição e o Brasil vai participar pelo segundo ano consecutivo. No Brasil a organização está nas mãos da Editora JBC, que selecionou 14 eventos do Brasil para eleger representantes para competir junto com os vencedores do ano passado (Mauricio e Mônica) pelo direito de representar nosso país na grande final japonesa.

E o que as duas coisas têm a ver?

Além de ambos serem siglas, quase nada. A YCC deseja fazer um campeonato mundial de cosplay individual com a final no Brasil. A WCS é uma competição de duplas que reúne países do mundo todo para a decisão no Japão. São dois concursos que correm em paralelo e que estão atraindo a atenção de grandes cosplayers brasileiros. E, no caso, os quatro desta edição, estão na final nacional tanto no WCS quanto no YCC. Boa sorte a todos e vamos logo conhecer melhor estes experientes competidores.

Reptile

Nome completo:	Marcos Paulo Dos Santos
Data de nascimento:	11 de Janeiro de 1988
Signo:	Capricórnio
Cidade em que nasceu:	Rio de Janeiro
Cidade em que reside:	Rio de Janeiro
Meu primeiro evento foi:	Maxi Anime 2002
Meu primeiro cosplay foi:	Reptile ("Mortal Kombat")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Bem, consegui a vaga extra, oferecida ao cosplayer que obtivesse a maior nota no individual tradicional do Anime Dreams na Quinta-Feira. Nesse dia, usei o cosplay do Lord Darcía III ("Wolf's Rain").

Já pensou em que roupa usar na grande final?
Sim, já pensei, mas é segredo! A grande final com certeza será a maior competição individual de cosplayers que o país já viu. O nível das roupas e apresentações prometem ser surpreendentes. É uma grande honra poder competir com os melhores do Brasil, quando o assunto é cosplay!

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?
Com certeza na Livre. Tô pensando desde já nessa apresentação que, para mim, será muito difícil de ser elaborada. Prefiro a Tradicional. É muito bom assistir às cenas do seu personagem e pensar em algo para levar ao palco.

Claudia Almeida

Nome completo:	Cláudia Simão de Almeida
Data de nascimento:	05 de Agosto de 1971
Signo:	Leão
Cidade em que nasceu:	Rio de Janeiro
Cidade em que reside:	Rio de Janeiro
Meu primeiro evento foi:	UFRJ em 1991. Evento grande: Mangacon de 1997
Meu primeiro cosplay foi:	Zagard ("Guerreiras Mágicas de Rayearth")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?

Nossa, foi uma maratona, um detalhe do cosplay demorou a ficar pronto e quase perdi a apresentação no sábado, foi no evento Anime Family 2006. O cosplay que usei foi Katsumi Liqueur ("Silent Möbius").

Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?

A partir do momento em que recebi a notícia de que estava na final do YCC, já tinha um cosplay em mente, inclusive tenho idéia para a apresentação, gosto de pensar logo no que fazer do que deixar tudo pra cima da hora. Dica: esse é de animê não muito conhecido e a personagem usará espada... quem será? Espero uma grande festa! Serão 22 finalistas, vai ser maravilhoso, uma grande confraternização, e acredito que será um show por parte dos cosplayers.

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?

A personagem que escolhi tem bastante glamour e me dá condições de montar algo bem interessante, no início achei que a Tradicional poderia ser mais difícil, por incrível que pareça, mas assistindo novamente ao animê tive boas idéias e já esbocei como será a apresentação e estou trabalhando nela, vai ser algo muito prazeroso para mim. O público espera ótimas apresentações e tenho certeza de que todos os finalistas se empenharão nisso.

Jujuba

Nome completo:	Ronaldo de Barros L. Júnior
Data de nascimento:	19 de Agosto de 1987
Signo:	Leão
Cidade em que nasceu:	Maceió (AL)
Cidade em que reside:	Maceió (AL)
Meu primeiro evento foi:	Tadaima 2004
Meu primeiro cosplay foi:	Sesshoumaru ("InuYasha")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?

Na verdade por pouco eu não ganhei o YCC. Eu não tinha muito interesse por não ter tido tempo de fazer o cosplay que eu queria usar na YCC por isso havia parcialmente desistido. Contudo, faltando dois dias pro evento, o Allan (outro finalista do Nordeste) insistiu muito para que eu fizesse uma apresentação e de última hora escolhi uma música e fiz a fala. Resultado, ganhei uma das vagas e estou sem acreditar até agora. O evento foi o Animepan 3 e acabei usando o cosplay de Rosiel.

Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?

Acredito que irei usar o Darkness do "Final Fantasy versus XIII", que é o cosplay que pretendia usar na eliminatória, mas não tenho certeza ainda. Já estou muito feliz por ter a chance de participar num evento em São Paulo, então, antes de qualquer resultado a certeza de que vai ser um dia ótimo já é certa.

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?

Aí está outra coisa que não tenho certeza. Na Livre eu não sei por que minha imaginação faz coisas absurdas. Desfile, eu acredito que não haja muita dificuldade, e no Tradicional, antes mesmo de pensar em qualquer concurso eu faço cosplays que eu conheça bem o perfil dele, para que seja de fácil apresentação, interpretação e incorporação.

Lanlan

Nome completo:	Allan Victor Ferreira Lustosa
Data de nascimento:	13 de Junho de 1988
Signo:	Gêmeos
Cidade em que nasceu:	Brasília (DF)
Cidade em que reside:	Recife (PE)
Meu primeiro evento foi:	Tadaima 2003
Meu primeiro cosplay foi:	Sanozuke Sagara (Samurai X)

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?

Consegui a vaga para a Copa Yamato no evento Animepan_ em Recife, usando os cosplays de Edward/Envy ("Full Metal Alchemist").Quis inovar fazendo algo que jamais havia visto: uma transmutação no palco! Comecei a apresentação fazendo uma encenação exagerada e debochada de Edward, e durante a apresentação o 'Portão do Destino' surgiu no palco e entrei atrás dele. No entanto, quando saí, para a surpresa de todos, estava vestido como Envy! Foi muito trabalhoso, precisei de muito treino para a troca de roupa e paciência e ajuda para conseguir fazer o portão. Mas tudo valeu a pena no final!

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?

A maior parte das apresentações que eu fiz foram tradicionais, mas adoro apresentações livres, principalmente quando são de comédia! E montar uma apresentação para mim varia de personagem para personagem, depende muito da minha empatia e capacidade de incorporar o personagem para decidir se irei criar algo fiel a este, ou optar por uma apresentação livre.

Thaís “Yuki”

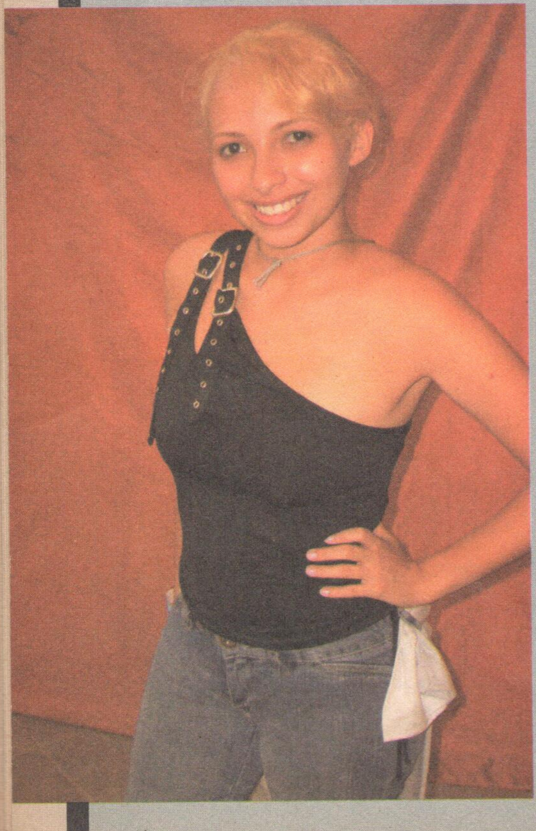
A dupla nordestina Alan e Ronaldo também garantiu no evento Animepan 3 a primeira vaga brasileira para a final brasileira da WCS. Os meninos que vão disputar a final do YCC em São Paulo, em julho (com as contas pagas pela Yamato), virão à cidade um mês antes para a audição que definirá a dupla que representará o Brasil na decisão japonesa. Ambos conquistaram o feito com cosplays do animê Angel Sanctuary, que pelo visto traz sorte aos competidores, já que foi com esta mesma série que a dupla do ano passado venceu aqui e lá no Japão.

A primeira dupla escolhida na cidade de São Paulo foram dois cariocas, Claudia e Marcos Paulo. Eles garantiram sua vaga graças ao animê “Wolf's Rain”. Com isto, os dois também repetem a dobradinha nordestina e estão na final do YCC e do WCS. Claudia não segura a emoção da vitória, que ocorreu no evento Anime Dreams 2007, que ocorreu no mês de janeiro, organizado pela Yamato Comunicações e Eventos. “Nossa, foi uma grande luta para mim e pro Marcos, minha armadura não ficou pronta a tempo e tivemos ajuda de um amigo nosso do Rio de Janeiro, o Arima, que veio pra montar uma armadura em vinte quatro horas, além disso, toda a caravana nos ajudou com os preparativos finais até o momento da apresentação. Mas no final, tudo deu certo”, comenta Cláudia.

Já a primeira dupla carioca classificada no próprio Rio de Janeiro tem presente Thaís “Yuki” Jussim, que na última edição da Neo Tokyo foi apontada como uma das finalistas do YCC. A nova vitória ocorreu em parceria com seu namorado Marcelo Vingaard. “Para mim foi uma grande surpresa! Nos esforçamos para fazer tudo o que estava dentro das nossas possibilidades naquele momento, mas eu não tinha grandes esperanças de nos classificarmos nessa eliminatória especificamente. Foi um alívio quando o resultado foi anunciado! Valeu a pena todo o esforço que tivemos que fazer até o último segundo”, fala Yuki, aliviada. Seu noivo e parceiro Marcelo “Vingaard” Fernandes concorda: “Ter a oportunidade de concorrer a uma participação na final mundial do WCS no Japão é sem dúvida algo fantástico e um sonho que eu e a Yuki estamos tentando realizar. Estamos nos dedicando e nos esforçando ao máximo.”

ENTREVISTA

Ana Paula, a recordista de participações em Teatro Cosplay



A atriz Ana Paula Pereira, tem apenas 18 anos e já é uma recordista. Ana é campeã em participações na atração Teatro Cosplay, atividade de alguns eventos de animê, que você já conheceu em detalhes aqui nas páginas da Neo Tokyo.

Ana Paula começou a fazer cosplays com apenas 11 anos, ao lado do irmão mais novo Rodrigo. Desde então, não parou mais de participar de concursos. Até que no Anime Fantasy 2004, a convite do então coordenador Odair Stefoni, virou juíza dos concursos de cosplay da Yamato Comunicações e Eventos. Ana ocupa o cargo até hoje e já atuou em momento decisivos como na final das duas edições do Circuito Cosplay.

NT: De quantos “Teatros Cosplay” você já participou?

Ana Paula: Foram seis. Agora sobre quais foram, vai faltar um que eu não estou lembrando, mas na ordem é essa: “Angel Sanctuary”, “O Fantasma da Ópera”, “Batiman e a Feira da Fruta”, “Chicago” e “Myuki-chan in Wonderland”.

NT: Há quanto tempo você é uma cosplayer? Quais os principais cosplays que já fez?

AP: Sou cosplayer a sete anos e a oito que eu freqüento eventos de animê. Não digo que foram os principais, mas os que causaram ótimas impressões foram: Hikaru (“Angelic Layer”), Balbero (“Angel Sanctuary”), Sakura (“Sakura Card Captors”), Sailor Mercury (“Sailor Moon”), Carta de coração (“Myuki-chan in Wonderland“) e Jéssica Rabbit (“Uma cilada para Roger Rabbit”).

NT: Você interpreta muito bem. Já estudou teatro? Por quanto tempo?

AP: Sim, já estudei teatro. Fiz por um ano ai tive que parar, e depois retomei em outro colégio e fiz por mais três anos. Quando possível eu gostaria de voltar a fazer. É muito importante esta formação pra fazer um bom Teatro Cosplay.

NT: O que acha da atração “Teatro Cosplay”? E da evolução dela nos eventos de animê?

AP: Nossa eu adoro, como sou juíza de cosplay não tenho a chance de me apresentar nos concursos, por isto adoro fazer parte dos teatros e assim ter a chance de atuar no palco, que eu amo muito. A cada dia que passa o Teatro Cosplay vai evoluindo muito, com cosplays e atuações de alto nível.

NT: Quais as dificuldades de participar de um Teatro Cosplay?

AP: A principal é ter tempo para ensaiar, também é complicado juntar todo o grupo, gravar o áudio para que fique bem legal e para algumas pessoas decorar as falas.

NT: Além de ser estrela de Teatros, você também é juíza dos concursos de cosplay dos eventos da Yamato Comunicações e Eventos. Como é participar como juíza da atração que mais cresce atualmente no país? O que você avalia?

AP: Eu amo ser juíza, tenho essa missão desde o primeiro Anime Fantasy (CosplayCon), e acho muito empolgante. Sou juíza fixa da categoria Desfile, que avalia o tanto que a pessoa está parecida com o personagem. Por isto procura observar os mínimos detalhes. Às vezes também julgo o Tradicional, que muitas vezes nos distrai um pouco e temos apresentações excelentes. A primeira coisa que olho num cosplay é a peruca (risos), porque eu acho que elas complementam um cosplay demais e procuro ver qual tecido usam, também.

NT: O que você acha dos cosplayers brasileiros atualmente? E dos concursos?

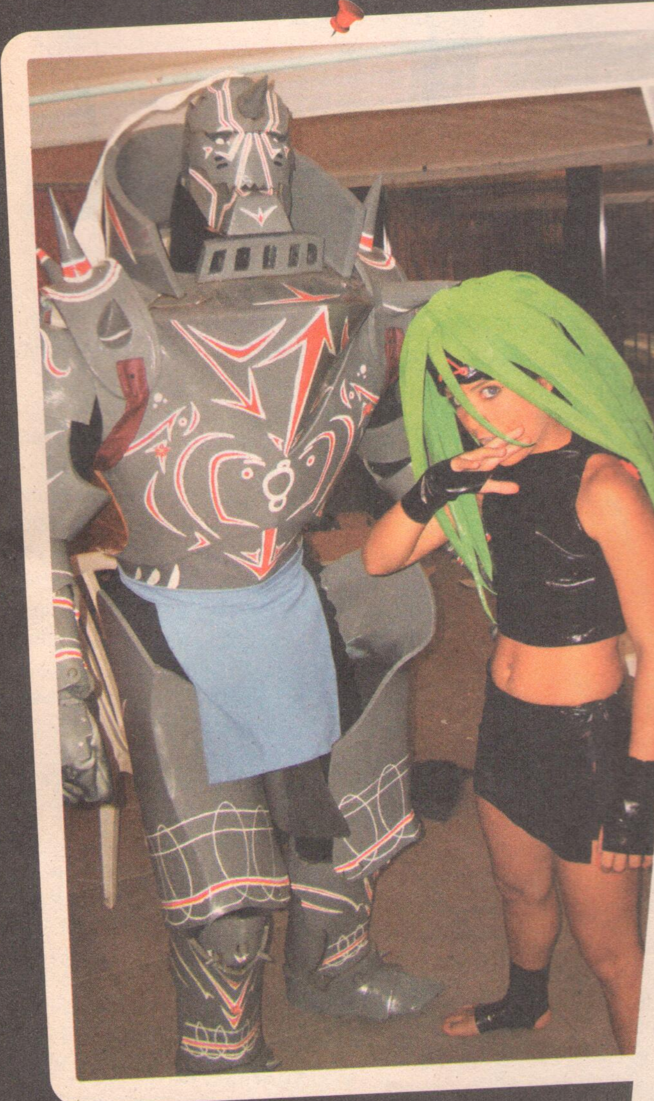
AP: Nossa, a cada dia que passa, me surpreendo mais, está muito difícil concorrer, são cosplays de alto nível, sem contar as apresentações, uma mais linda que a outra. Os concursos vão melhorando, vão crescendo as chances de outros cosplayers novos surgirem, pois as várias categorias diferentes possibilitam que todos possam participar.

NT: Quem você admira como cosplayer e quem você admira nos bastidores dos eventos?

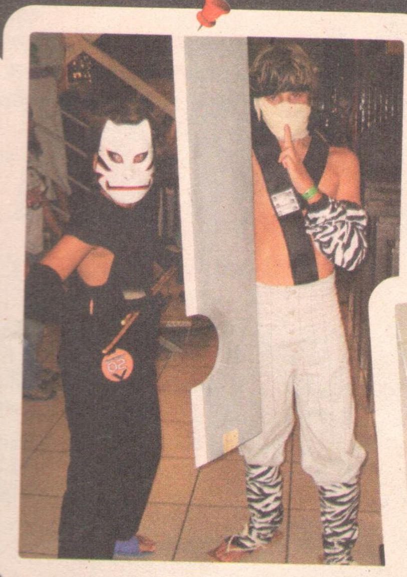
AP: Cosplayers que eu admiro são muitos, mas esses me agradam bastante pelo seus excelentes trabalhos: Thaís "Yuki", Marcelo "Vingaard", Andressa "Lilith", Vinicius "Comanche", Gabriel "Hyoga de toalha" e principalmente o Marcos Paulo, ganhador do Anime Dreams 2007, pelo seu pouco tempo concorrendo em eventos, pelos excelentes cosplays e pela enorme humildade, educação e carisma que ele tem. Nos bastidores eu admiro muito o trabalho de todos os coordenadores.

NT: Você já deu muitas palestras e entrevistas sobre como fazer cosplay, como é a recepção do público a você e ao seu trabalho?

AP: Realmente já dei muitas entrevistas e algumas palestras, todas positivas, as pessoas de fora me reconhecem e vêm conversar comigo para saber do que eu estava falando ou o que eu estava fazendo. É muito empolgante, não me canso! E por fim, muito obrigada a você e a Neo Tokyo por estar me dando esta chance, e eu quero um troféu como recordista de Teatros Cosplay, hein... (risos). ■NT



FullMetal Alchemist

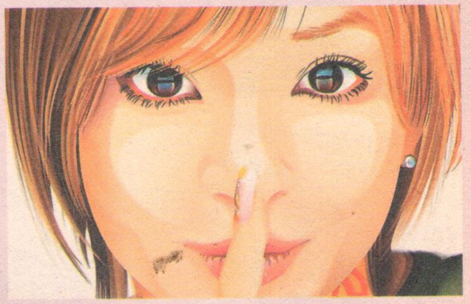


Naruto

Chobits

Chrono Crusade

Por Giuliano Peccilli



AVEX TRAX

Conheça um dos maiores selos musicais do Japão

Quando ouvimos alguma música ou notícia da BoA, Ayumi Hamasaki e Koda Kumi, difícil não associar ao selo Avex Trax. Se o assunto são filmes asiáticos, o Initial D feito recentemente em live action é uma referência sobre as produções da Avex Mode. A entrada de música j-pop nos animês, sem dúvida, pode ser considerada uma marca da Avex Trax, tendo Inuyasha como exemplo. Até nos seriados de tokusatsu, a Avex Trax também interferiu, colocando as bandas Da Pump e AAA entre outras, nas séries "Kamen Rider". Mas quem é a Avex Trax? De onde surgiu?

A origem

O criador de todo esse grupo é o Masato "Max" Matssura que batizou de Avex por ser a abreviação de "Áudio, Vídeo e EXpress". Conhecido por descobrir novos talentos em bares com karaokê, tem entre suas "descobertas" Ayumi Hamasaki, ele também cuidou da revitalização da cantora Ami Suzuki (Neo Tokyo 9).

A empresa tem sede em Minato, Tóquio e foi aberta em 1988, no ramo de distribuição de CDs. Oficialmente, a empresa só lançaria material em 1990, ingressando num estilo bastante popular no Japão, o eurobeat.

Nos anos 90, a empresa definiria seus próprio leque de artistas como: TRF, globe, Every Little Thing, Ayumi Hamasaki e Namie Amuro.

Em 1999, a empresa conseguiu licença com a Walt Disney Records e Hollywood Records para lançar seus materiais em território japonês. Recentemente, o grupo AAA fez uma cover em japonês de uma das músicas do High School Musical, no lançamento de seu álbum CCC.

No mesmo ano, a Avex Trax criou a subdivisão Avex Mode, para produção de músicas em animês. Essa atitude pesou no final, criou a crise das músicas de animesongs, que já vinham sendo substituídas gradativamente. A Avex Mode, foi feita para trazer novos talentos do mercado fonográfico para o mercado de animações japonesas, assim caindo no gosto dos telespectadores. Uma das primeiras produções da Avex Mode foi o Initial D: Third Stage, que tem como características músicas de "eurobeat", bastante populares no Japão. Aqui no Brasil, a Avex Mode tem como destaque Inuyasha e Monkey Typhoon, promoveu o primeiro contato do pùblico com Do as infinity, BoA, Ayumi Hamasaki entre outros grandes artistas do mercado pop japonês.

A empresa tem um diferencial bastante importante que é sempre inovar na forma de visão de mercado; assim, em 2001, a Avex Trax abriu sua própria escola de música, intitulada de “"Avex Artists Academy”. A escola tem como principal missão formar novos cantores para o mercado.

A Avex Trax ainda trouxe na mesma época, uma outra novidade, que é o festival de verão "A-nation" (Neo Tokyo 14). Um show feito em diversas cidades do Japão, no qual artistas da empresa tocam numa superprodução.

A gravadora atualmente conta com 16 subselos que são: Avex Mode, Avex Trance, Avex Tune, Avex Globe, Cutting Edge, Rhythm Republic, Rhythm Zone, Espionage Records, Disc Du Soleil, Mad Play Records, Motorod Records, Love Life Records, Sonic Groove, Tearbridge Records, True Song Music e J-more.

Atualmente, a empresa é a que tem mais artistas entre os campeões de vendas do ano. Vale destaque que entre 2001 a 2003, a cantora quer mais vendeu CDs foi Ayumi Hamasaki. Atualmente, a grande campeã de vendas é a premiada cantora Koda Kumi.

A empresa está atuando em novos mercados, e leva seus sucessos por toda a Ásia. Em contrapartida, a gravadora está investindo em novos sucessos coreanos, já que com o sucesso da cantora BoA, o preconceito entre Japão e Coréia diminuiu, abrindo novas oportunidades de mercado.

Pontos negativos

Toda empresa sempre tem os dois lados da moeda e algumas histórias desagradáveis acabam comprometendo sua boa imagem. Reunimos uma pequena amostra de histórias negativas que a gravadora acumulou desde seu surgimento.

Num documentário lançado recentemente sobre a vida da cantora Ayumi Hamasaki, são feitas acusações de que a gravadora é culpada pela surdez de Ayumi em um de seus ouvidos. A falta de assessoria da própria empresa causou seqüelas na jovem cantora, como depressão e solidão, enquanto lutava pela fama.

Outra cantora que teve problemas com a Avex Trax foi Koda Kumi. Adotando um estilo "Ero kawaii", Koda Kumi tornou-se o maior sucesso de 2005. Antes da fama, ela quase foi demitida pela Avex Trax. Motivos? Baixas vendas e peso acima do ideal. A cantora teve de tomar uma atitude radical, assim adotou o estilo "Ero Kawaii", o que a fez se tornar uma das mais famosas do Japão.

No auge da briga Ayumi Hamasaki e Ami Suzuki (Neo Tokyo 9) pelo primeiro lugar de cantora mais vendida, muitas vezes a gravadora colocava o single de Ayumi Hamasaki no mesmo dia de lançamento de Ami. Uma tática bastante comum e usada até hoje pela Avex Trax com artistas de seu elenco. Falando em concorrência, muito se fala sobre o sistema da Avex Trax em criar uma própria concorrência interna. Ruim ou bom? Os cantores têm de se enfrentar para conquistar cada vez mais espaço dentro da própria gravadora.

Buscando conquistar cada vez mais segmentos diferentes, a Avex conseguiu fazer associação com a Toei, em 2003, assim trazendo as músicas de jpop e jrock para as séries de Kamen Rider, até então compósta por animesongs. Atraindo nomes de peso como Da Pump, a Avex ocupou o lugar que até então era da Columbia Music A primeira série já com o selo musical da Avex Trax foi Kamen rider 555. Recentemente, a série Kamen rider Den-O ganhou música tema da banda AAA (Neo Tokyo 3), que tem entre suas influências o eurobeat.

Atualmente, a Avex tomou a atitude drástica de retirar seu material do site YouTube. Tomando atitude semelhante de outras grandes empresas, todo material publicado por fãs será retirado aos poucos pela gravadora.

Letra Traduzida

Yu-Gi-Oh!

ANO HI NO GOGO

Tooi tooi mukashi ni mo koko ni ita youna ki ga suru
Yuuhi ga irotta houkago no kyoushitsu

Kiri sugita maegami o yubisashi warau minna to

Boku ga boku de aru tameni to
Gamushara mae dake mite kita
Taai mo nai kono jikan ni
Mamora reterutte kizuki mo shinai de

Dare datte sorezore ni mukau zahyou chigau keredo
Ima wa sou yose atta KOKORO onaji dane

Nagai michi itsumademo tsugazu hanarezu iretara

Kimi ga kimi de aru tameni wa
Nani o nozomi yume miru?
Boku ni dekiru koto wa subete
Youi shiteru yo kuchi ja ienakute mo

Sukoshi zutsu toki wa nagareru
Maegami boku no mabuta ni
Fureru koro mo kitto kawara nu
Yuuyake ga minna o tsutsunde
Boku ga boku de aru tameni to
Nanika o samishi tsuzuketa
Taai mo nai kono jikan ga
Kotae dato shitta, kore kara mo zutto...

A MANHÃ DAQUELE DIA

Sinto-me como se estivesse por aqui há muito tempo
A sala de aula pintada na direção do pôr-do-sol

Todos que notaram e riram da franja que você cortou tão curta

Por mim mesmo
Excessiva, porém parecendo à frente
Sem desistir de si mesmo, desta vez
Sem notar que você vem sendo protegido

As direções que cada um toma são diferentes, porém
Nosso jogo de copas é o mesmo agora, não é?

A longa estrada é eterna para não se juntar e não se separar

Para ser você como você mesmo é
Qual sonho deseja ver?
Tudo o que posso fazer está tudo preparado
Embora eu mesmo não possa dizer

O tempo vai passando pouco a pouco
Minhas franjas estão abaixo de minhas pálpebras certamente sem mudar onde elas tocam
O anoitecer que envolve a todos
Por mim mesmo e
Alguma coisa continua solitária
Sem desistir de si mesmo, desta vez está
Sabendo a resposta, de agora em diante

Majo no jouken

Até onde deve ir uma relação entre aluno e professor?

Por Giuliano Peccilli

Falar de Majo no Jouken é também falar de todo um período que muitas mulheres viveram no século passado. No Japão e em muitas partes do mundo, muitas vezes as mulheres não têm o livre arbítrio sobre sua própria vida, tendo de abrir mão de sua carreira em troca de um casamento "feliz".

Será que nós devemos guiar pela razão ou pela emoção? Viver um grande sonho de liberdade ou continuar a vida sem sal que se conquistou? É assim que conhecemos a jovem professora Michi Hirose, que se encontra numa difícil decisão de sua vida, o casamento. Masaru Kitai propôs casamento a Michi, pois namoravam o tempo suficiente para se casar, no entanto fica óbvio que esse relacionamento para Michi foi construído apenas como uma forma de proteção para não ficar sozinha, sendo totalmente desvirtuado por Masaru, que anseia ver amor nos olhos dela.

Interpretada pela Nanako Matsushima (de GTO e Hana Yori Dango, duas séries já comentadas nas páginas da Neo Tokyo), Michi é uma professora de álgebra totalmente sofrida na situação que se encontra. Ela abraçou sua profissão por pressão de seu pai, como também conseguiu esse emprego por indicação dele, mas ela não é nem um pouco respeitada por seus alunos ou pelos outros professores da escola em que trabalha. Será que o casamento com Masaru seria uma válvula de escape dessa realidade que ela tanto renega? Michi sabe que não, por viver esse exemplo em casa, onde sua mãe, Motoko Hirose, é totalmente submissa ao seu próprio pai, Kenichi Hirose.

O estranho grito de liberdade de Michi acontece de forma totalmente inesperada. Atropelada por um estranho adolescente e sua moto, ela derruba o anel de noivado, perdendo-o. O garoto o encontra e Michi, ao olhar pra ele, sente uma estranha atração pela liberdade daquele jovem e o inveja, ignorando um sentimento muito mais importante que ela despertou ali.

Sendo destino ou não, no dia seguinte, a professora Michi descobre que tem um novo aluno na sala. Ela se surpreende ao ver que era o mesmo garoto do dia anterior, descobre que seu nome é Hikaru Kurosawa. Seu pré-julgamento sobre ser um garoto problema se confirma, ao perceber que ele muda constantemente de escola por arranjar confusão, além disso, não precisa se esforçar na escola, porque sua mãe faz altas doações para instituições que o aceitem.

Guiada pelo coração, Michi reflete sobre a condição do jovem Hikaru, não aceitando ser apenas mais uma professora passiva que deixa sua formação de lado, por causa do dinheiro que fala mais alto. A pergunta que fica é até onde um professor pode entrar na vida de um aluno? Aqui, como no caso de GTO e Gokusen, vemos que no Japão os professores são muito mais responsáveis pelos seus alunos do que em outros países; mesmo fora do ambiente de escola, os professores ainda continuam sendo professores, tendo de ajudar e repreender, se necessário, os seus alunos.

Por um lado, Michi está em dúvida sobre seus reais sentimentos deste jovem aluno, por outro lado Hikaru nunca esteve em dúvida do que sente por sua professora. Aliás, chega a ser uma ironia ele a chamar de "sensei", sendo que desde sempre Hikaru a vê como uma mulher. Não perdendo a oportunidade, ele a convida a ir numa praia próxima, num dia que tudo deu errado para Michi, assim conquistando aos poucos sua amizade, ao mostrar como é boa a sensação de liberdade.

Um diferencial bastante importante para quem nota nos pequenos detalhes entre os personagens, é a maneira que é demonstrada a confusão de sentimentos simbologicamente com o anel de noivado dado por Masaru. Toda vez que Michi se sente insegura e sem futuro, ela coloca o anel dado por Masaru, criando uma falsa sensação de segurança.

A pergunta que fica logo quando se começa a assistir a série é se eles vão revelar seus reais sentimentos um para outro. A resposta óbvia é sim, que não irão ficar apenas nos leves beijos. Michi encontra em Hikaru toda a coragem que gostaria de ter, mas também descobre que o garoto vive em fuga. Ambos sofrem por não poderem viver o que realmente desejam e encontram na praia, onde Hikaru a leva sempre, uma forma de desfrutar por algUm tempo o sentido da liberdade.

Um crime ou uma história de amor?

É uma questão bem delicada por parte do telespectador, já que é obvio que no momento que se desenvolve um seriado com esse teor polêmico, a série teria que dar uma romanceada para cair nas graças do público. O roteiro de Majo no Jouken ficou a cargo de Kazuhiro Yukawa, o mesmo da série Great Teacher Onizuka, que conseguiu criar uma atmosfera bastante dramática.

Um dos momentos mais fortes da história é quando Michi e Hikaru tomam chuva e decidem se secar na escola, de madrugada. No silêncio da escola, no meio de prateleiras cheias de livros, ambos têm sua noite de amor.

O caso dos dois acaba sendo descoberto por alunos de sua sala, graças aos sinais de gentileza de um com o outro, e por Michi ter ido trabalhar com a mesma roupa do dia anterior. O escândalo para não se tornar maior, faz com que ela seja convidada a se retirar da escola, por motivos de "casamento".

O escândalo também acaba atingindo em cheio a sua própria casa, onde sua mãe entende o que sua filha busca, algo pelo qual ela própria não conseguiu lutar no passado. Já o pai de Michi quer explicações por sua infantilidade e escreve a carta de demissão da filha e a entrega na escola.

Michi, depois desse dia, tem uma posição séria sobre seu relacionamento com Masaru, e devolve o anel de noivado. Além disso, Hikaru compra dois anéis de namorados, para os dois serem "invisíveis" para o resto da sociedade.

A escola decide fazer um pronunciamento sem que Michi saiba sobre o desligamento dela da escola. Ao ficar sabendo, Michi precisa subir ao palco para se dispensar do cargo de professora; no entanto ela toma uma decisão para lá de ousada em revelar a todos ali presentes a verdade. Em alto e bom som, ela fala que nunca quis deixar o cargo de professora, mas que não entende como as pessoas almejam que ela tome essa posição, por amar Hikaru Kurosawa, um aluno da escola. Tirada à força do palanque, Michi ainda grita que ama o Hikaru, tornando público o boato que já rondava a escola.

A baixa de Michi na escola também tem a influência da mãe de Hikaru, Kyoko Kurasawa, mãe superprotetora que não quer que seu filho se desvie do caminho de se formar um médico, para assim assumir o hospital da família.

Contudo, não se enganem que a história seja apenas o relacionamento polêmico entre uma professora e um aluno. O desenvolvimento da série abre diversos plots de personagens secundários que também têm problemas na sociedade atual. Temos um pai bêbado que desconta na filha o seu fracasso como empregado e são revelados segredos que existem entre os pais de Michi, que em suas brigas constantes, acabamos descobrindo e formando uma história à parte. Até Kyoko tem uma história de amor sofrido, assim justificando a sua personagem numa vilã da série.

Sem dar mais delongas, Michi sempre confiou em sua melhor amiga, a Kiriko Uda. Foi ela quem apresentou Masaru a Michi, como também preferiu guardar para si a atração que sentia por Masaru, seu companheiro de empresa. Kiriko também se torna uma pedra no sapato de Michi, por fazer de bobo aquele que ela amou. Muitas vezes, Kiriko irá deixar a amiga na mão, e também revelará suas verdadeiras intenções a Masaru.

First Love - a música tema

Utada Hikaru teve um verdadeiro boom no final dos anos 90, sendo chamada de "Britney Spears japonesa". Muitas pessoas no mundo inteiro tiveram contato com a cantora por causa dessa música que chegou a tocar nas rádios brasileiras.

"First Love" é uma canção perfeita para a série Majo no Jouken, não apenas por se tratar de um primeiro amor adolescente, mas por ir muito mais além, revelando sentimentos que se tornam únicos. Quando se fala de Utada Hikaru, fala-se do início de carreira dela com a "era First Love". Como foi comentado, "First Love" chegou no rádio brasileiro pela Rádio Antena 1. Tendo um perfil de músicas dos anos 70 e 80, para agradar um público na faixa de 30 a 50 anos, a Antena 1 surpreendeu seus ouvintes quando incluiu uma música japonesa em sua programação.

A fuga

Michi e Hikaru se esbarram na escola, quando ela visita para ver documentos sobre seu desligamente da instituição. Ambos decidem tomar uma situação drástica em fugir da sociedade que os condena. Os dois correm de mãos dadas pelos corredores da escola e caem pelo mundo, sendo vistos por Kyoko que também estava na escola.

A fuga dos dois por uma liberdade compara-se à mesma sensação ao assistir ao filme Thelma e Louise. Será que eles conseguirão ser felizes juntos fora dali? É uma coisa que só vendo o dorama, mesmo.

Um elenco estelar

A professora Michi Hirose, foi interpretada pela divina Nanako Matsushima. Considerada como uma das atrizes mais bem pagas do mercado publicitário japonês, com um cachê por volta de 80 milhões de ienes, a atriz nunca entrou num fracasso desde a série GTO, em 1998. O papel dessa série foi recusado por diversas atrizes e ela aceitou de forma arriscada interpretar a polêmica professora Michi. Ela é casada com Takashi Sorimachi, o Onizuka de GTO, com quem têm uma filha. Nanako é assessorada pela agência Seventh Avenue. No Brasil a conhecemos pelo filme RINGU - O Chamado (a versão original de O Chamado). Nas páginas da Neo Tokyo, já falamos sobre dela em GTO e em Hana Yori Dango.

O papel do aluno ficou nas mãos de Hideaki Takizawa, que alguns anos depois entraria no mercado de jpop com o nome Tackey, da dupla "Tackey & Tsubasa". Entre as curiosidades sobre Tackey, é que ele começou sendo dançarino de palco do grupo Kinki Kids. Ele é assessorado pela agência Johnny & Associates, que tem bastante reputação com boy bands, tendo entre destaques: Arashi, V6, Kat-tun (já comentada na Neo tokyo), NewS e Smap.

Entre os papeis secundários, devemos citar Shirakawa Yumi, que fez a Motoko Hirose, mãe da Michi. Ela também fez em GTO a diretora Sakurai Akira, além de outros doramas bastante populares.

演出の秘

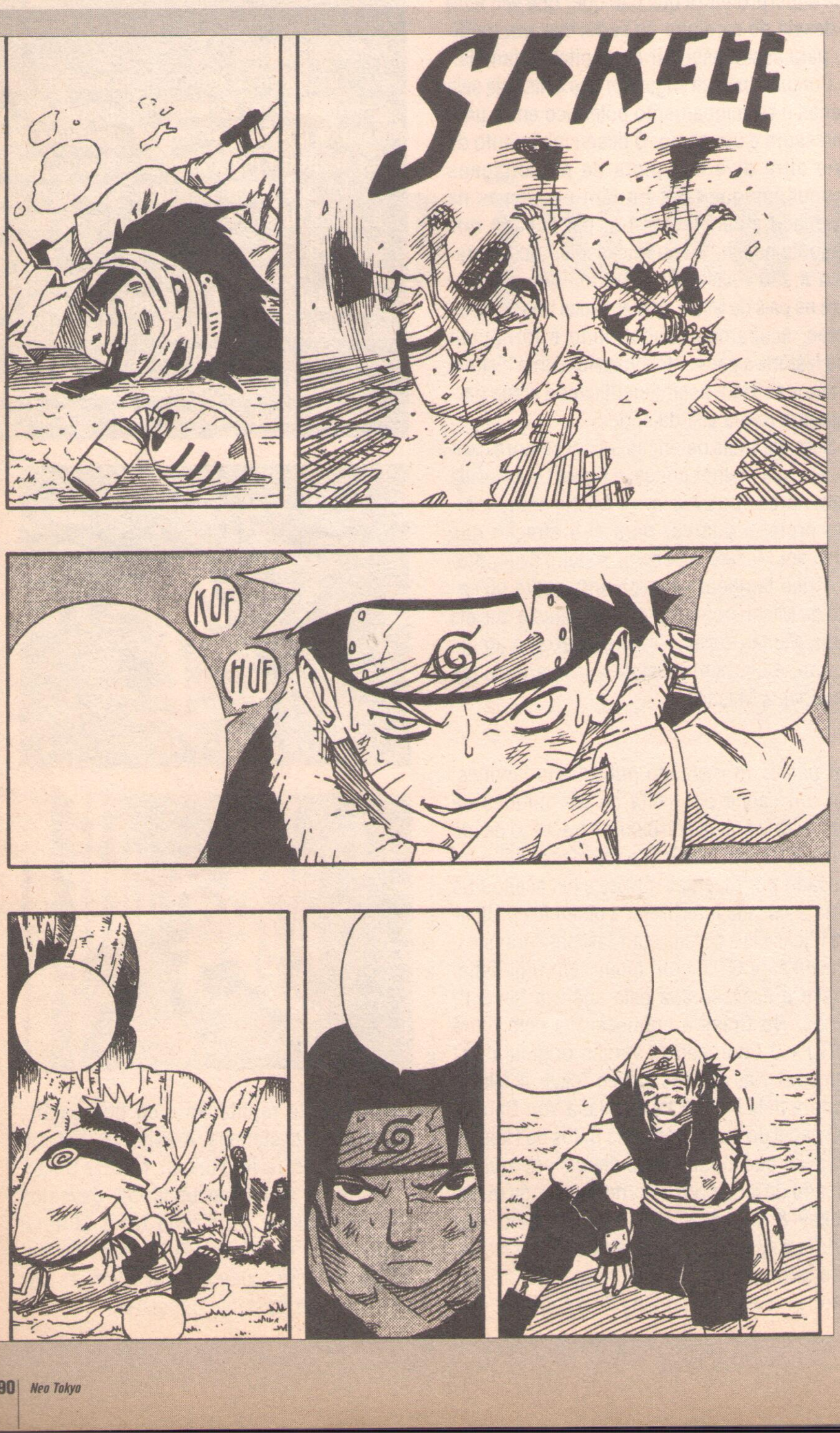
Enshutsu No Hi - Segredos da direção

Aula 03: Narrativa 1

Uso Prático das Estruturas de Roteiro

Por Fabio Satoshi Sakuda, F/X

O que é manga? Essa pergunta tem sido feita por muitos e respondida por outros tantos em listas de discussão, fóruns e revistas especializadas desde que os quadrinhos japoneses começaram a aparecer no mundo.



O que me incomoda muito é que parece ter tido um consenso de que o mangá é a estilização japonesa para quadrinhos. Ou seja, reduziram o quadrinho japonês a apenas alguns traços diferentes, umas reticulas e meninas bonitinhas.

Eu faria a pergunta novamente, para uma pessoa em especial que poderia responder isso sem pensar. Se ainda fosse vivo, Osamu Tezuka provavelmente responderia que o desenho pouco importa. Em vida, o homem que ficou conhecido como o deus do mangá, dizia a todos com orgulho, que não era um bom desenhista. No entanto, ele ainda é, com todo o mérito, o nome mais importante do quadrinho japonês.

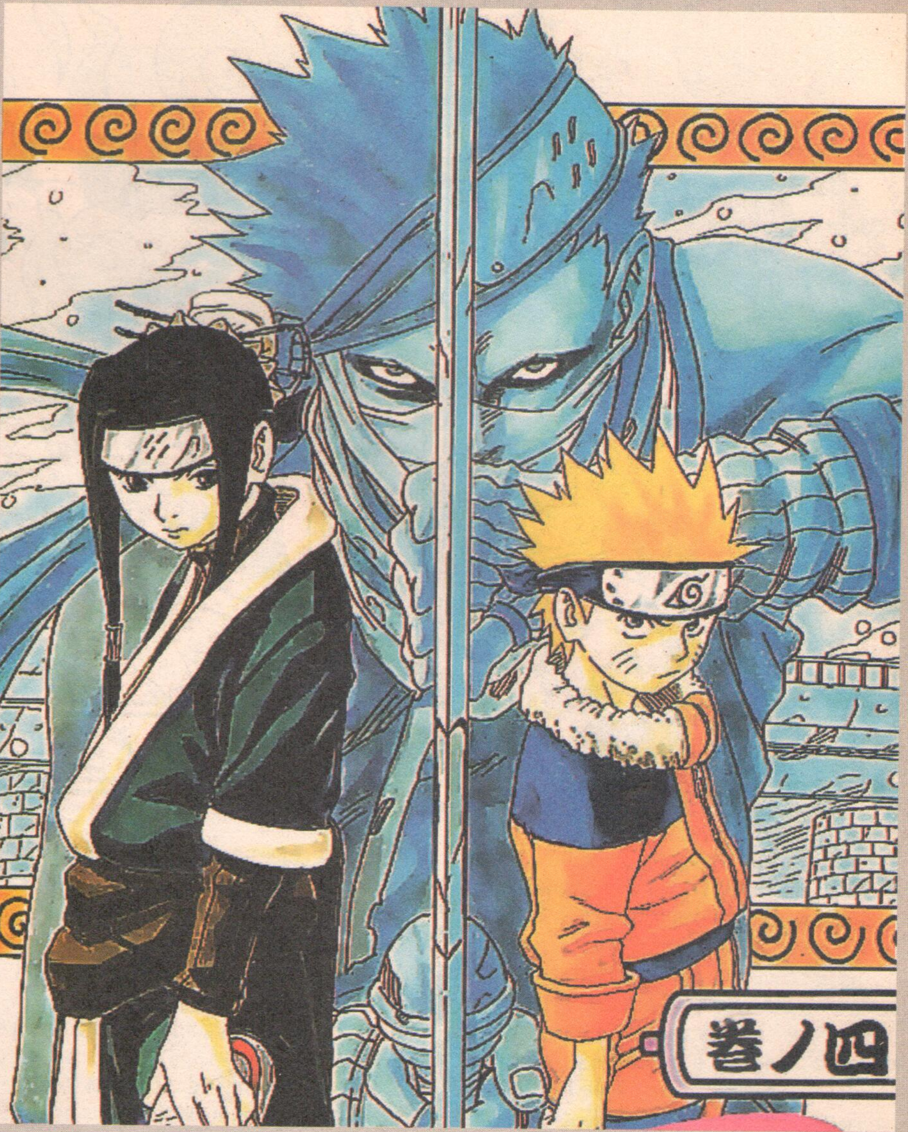
Tezuka dizia que a estética de um mangá é mero enfeite, que não deve sobressair além de seu limite, como ferramenta da história. Para ele, os quadrinhos eram narrativa. Por isso, ele provavelmente diria: "manga é história."

Por mais que se tente fazer manga fora do Japão, os resultados são, na melhor das hipóteses, diferentes. Preocupa-se demais em imitar os traços de artistas japoneses, em fazer "olhos de mangá", "boca de mangá"... E esquecem de olhar onde realmente o mangá tem feito a diferença.

A facilidade de leitura de um mangá não é à toa. Existe um know how completo sobre como guiar a leitura de forma natural sob as páginas desenhadas de um mangá. Cada página é estruturada. Cada quadro tem um motivo para existir. Cada seqüência insere alguma informação.

Eu pretendo, agora, introduzir a vocês o know how japonês. Agora é que começa nossa aula de direção, o motivo de todas as aulas passadas.

Com sua história na cabeça, e provavelmente, anotada em um pedaço de papel, de preferência, já estipulando o Johakyu, os pontos de virada e algumas cenas importantes, vamos começar a rascunhar as páginas de seu mangá.



A primeira página é considerada uma página de grande importância. Antigamente, era onde ficava a Tobira (porta, em japonês), chamada de Splash Page em inglês, página de chamativa, com quadro único, levando o título da história e outras informações relevantes. Hoje, a forma narrativa tem mudado. Títulos como Bleach, de Taito Kubo, colocam a Tobira no meio da história, quase no final. Por isso, não se prenda a regras que ninguém mais segue. Nossa primeira página não precisa ser uma Tobira.

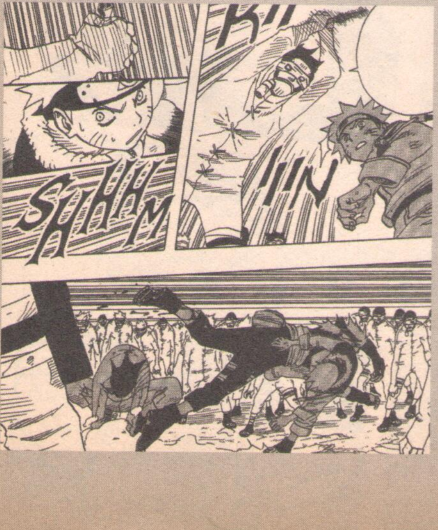
No meio editorial, principalmente nos julgamentos de concursos de talentos, costuma se falar que uma história deve começar em quatro páginas. Se as quatro primeiras páginas não forem boas, eles nem ao menos lêem o resto. E isso também acontece com muitos leitores. Se após quatro páginas, uma história não prende a atenção do leitor, a maioria não continua. Por isso, podemos dizer que para um criador, é muito mais difícil criar um início do que um clímax.

Existem três coisas essenciais que devem ser expostas pro leitor nessas quatro páginas. O(s) personagem(ns) da história, sua situação e o tom da história. Você não precisa contar muita coisa, mas precisa deixar o leitor seguro do que ele vai encontrar se continuar a leitura. Não precisa necessariamente contar como a história será até o final, mas é inevitável manter o leitor em segurança. Só assim ele se sentirá confortável pra continuar sua leitura.

Vou usar como exemplo o primeiro capítulo de Naruto. A primeira página conta, em texto narrativo, detalhes do background, seguido da Tobira em duas páginas, que não tem ligação direta com a história, é uma espécie de pôster. Essa seqüência foi incluída posteriormente, não fazia parte da história em si, então, podemos pular.

A primeira página de história mostra o cenário onde a ação acontece, a vila de Konoha. São apenas dois quadros, mas já nos mostram duas coisas:

- **O cenário.**
- **O início de uma ação.**



Pulando para a próxima, recebemos informações sobre a relação de Naruto com os outros personagens. Já sabemos como ele é visto pelos outros, uma pista de como ele pode ser. Lembrando que o próprio ainda não foi apresentado.

Na terceira, finalmente aparece o nosso protagonista, Naruto Uzumaki, que com uma seqüência de quadros, nos mostra o que o próprio pensa dos outros, como ele se sente dentro do cenário, e seu respeito pelo professor Iruka.

E na quarta, somos apresentados à história. Sabemos que Naruto é um ninja sem a menor aptidão e que tem que melhorar para a prova. A história não segue literalmente esse rumo, mas é assim que a história rola. Nós sabemos de antemão uma situação, que vai crescer, ramificar, se expandindo para que tudo se feche no final. Mas para essas primeiras páginas, uma situação simples já serve como gatilho para que os leitores acompanhem o crescimento.

A criação de páginas em um mangá pode ser pensada de varias formas, mas uma coisa é sempre certa. O movimento de quadros de uma página sempre é feito para reforçar o sentido de um único quadro.

Mais ainda. No geral, os artistas pensam nas páginas de duas em duas.

A razão disso é que assim o impacto do quadro mais forte da seqüência ganha mais força ainda. Lembrem-se, a narrativa mexe com sentidos humanos, e nos quadrinhos, mexe-se com esses sentidos em uma velocidade muito rápida. Cada leve mudança faz muita diferença para quem está lendo, mesmo que o próprio não perceba. Mas o criador não tem esse luxo, o de não perceber.

Vamos botar em prática isso.

curso de roteiro

Por Fabio Satoshi Sakuda, F/X

A seqüência que vamos fazer é a de um garoto se declarando para uma colega de classe, e temos apenas as duas páginas.

Precisamos pensar no que deve ser ressaltado nessa seqüência, para que isso esteja presente no nosso quadro de impacto. Nesse caso, vamos deixar bem claro, o garoto é nosso protagonista. Todos os quadros devem ressaltar sua posição. Claro, a garota pode receber um pouco de atenção, mas toda seqüência deve ter um protagonista próprio, seja ele um personagem ou não.

Voltando a nossa seqüência, como vamos destacar o garoto, vamos fazer um quadro de impacto onde ele se declara, em voz alta para a garota. Claro, esse quadro deve ficar na última página da seqüência, lá no final. Então, vamos criar agora, os quadros que nos levarão a ele.

Ambientar a cena, com um quadro mostrando algo facilmente identificável para qualquer um, é inevitável. O leitor precisa ter uma referência de localização para que não sinta que a cena está acontecendo em um espaço em branco. Muitas pessoas preferem tirar um quadro longo da paisagem. Esse quadro ainda pode nos informar quanto ao tempo. Se chove, se faz sol, se é de noite ou de dia.

Podemos em seguida começar o diálogo. Não existe regra, mas se for um roteiro meu, provavelmente eu faria ele desconversar primeiro. Perguntar alguma besteira, comentar alguma coisa do colégio, ou da TV. Eu posso usar metade da página pra isso, em uns dois ou três quadros. Mais do que isso pode acabar pesando. Para fechar a primeira página, um quadro onde o garoto se toca, e fica em silêncio.

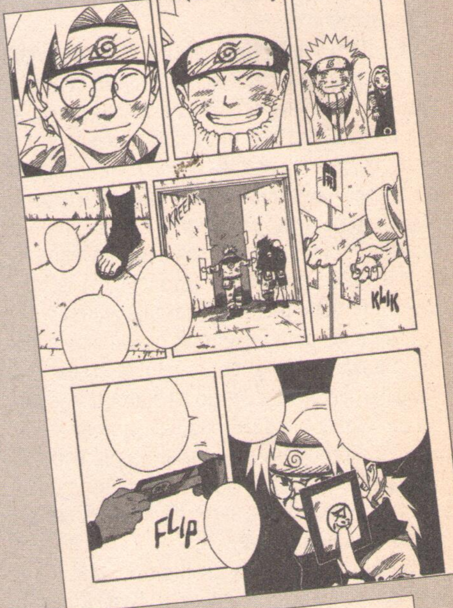
A página onde o quadro de destaque fica é sempre mais difícil. Podemos jogar o quadro de destaque logo de cara, e quadros que mostram a conseqüência em seguida, mas podemos também alongar mais a espera com um ou dois quadros. E podemos ver o resultado.

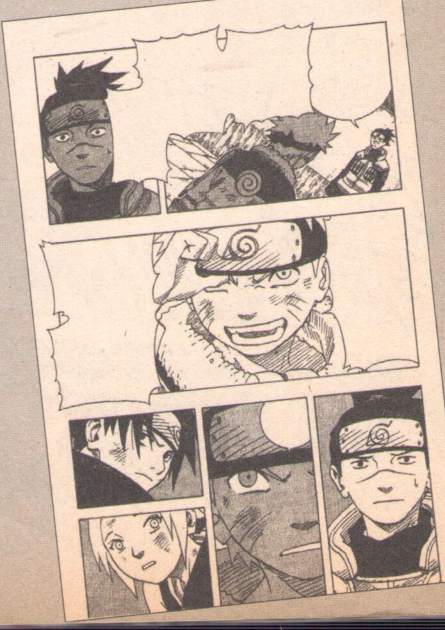
Trabalhamos tanto somente para dar impacto a um único quadro. Mas isso não o torna especial. Ele é parte de um todo, de uma seqüência.

No teatro Kabuki, um único dançarino conta toda uma história somente com movimentos, sem nenhuma palavra. E a narrativa de um Kabuki usa a mesma estrutura dessa seqüência que criamos.

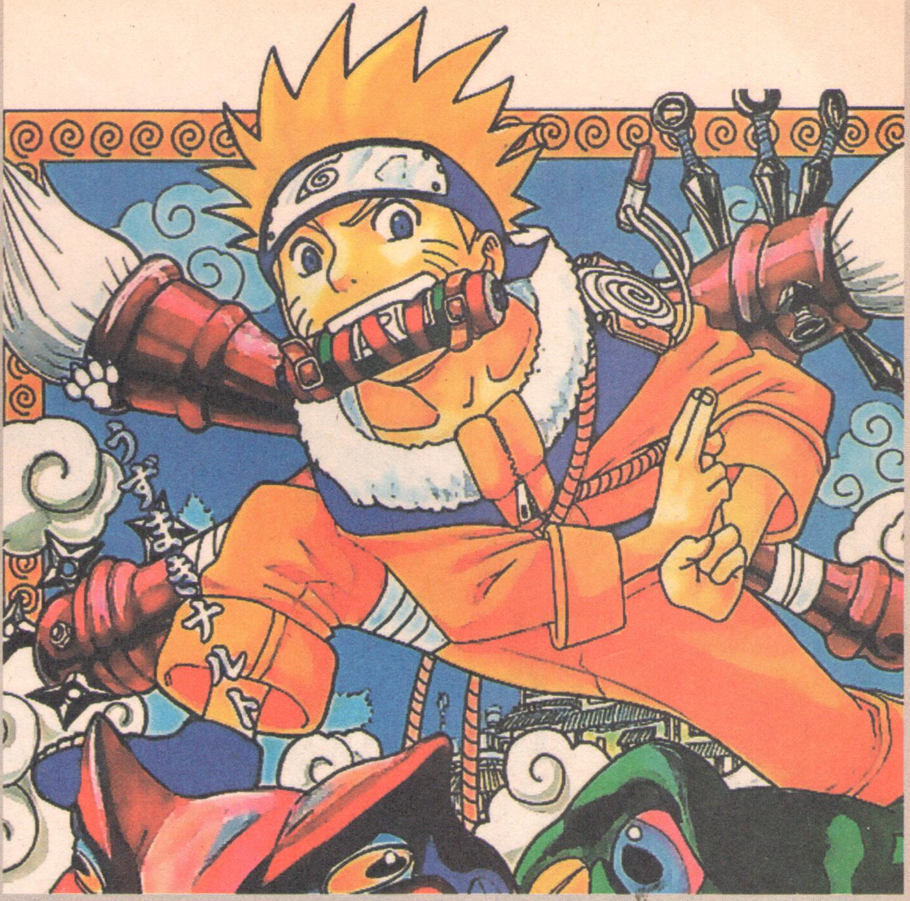
O ator faz vários movimentos curtos, e ensaia esticar um braço. A atenção da platéia vai toda para o braço. Ele pode esticar o braço. Ele pode voltar o braço. Não importa. Os pequenos movimentos deram ênfase ao movimento do braço, para que toda a atenção seja voltada a um movimento que normalmente, nós não vemos nada de excepcional. É esse princípio que é usado na criação de histórias em um mangá. Criamos vários quadros pequenos, que podem parecer simples quadros tapa-buracos, mas são na verdade, quadros de ligação, conectados diretamente ao quadro específico que pretendemos destacar. Assim, ela cresce, ao mesmo tempo que dá sentido a todos os quadros que o antecederam na seqüência, e até mesmo aos quadros que se sucederem. Por isso chamamos de seqüência, não são quadros avulsos, todos eles estão ligados para passar alguma informação da história em que estamos trabalhando.

Os quadros de destaque podem ser de dois tipos, que dependem de sua localização. Osamu Tezuka, a partir da metade de sua carreira, quando se consolidava o maior narrador dos quadrinhos japoneses, utilizava muito os quadros de impacto nas páginas pares. Já Shinji Wada, autor de Sukeban Deka, pensava nos quadros de impacto de outra forma, criando outro tipo de seqüência, onde os quadros mais fortes ficavam nas páginas impares.





OSAMU TEZUKA
NO REINO DE KAPILAVASTU · O NASCIMENTO DE SIDDHARTHA
A OUTRA MARGEM DO RIO



E qual a diferença?

No método idealizado por Tezuka, o quadro fica logo no início da página par, por que as páginas pares sempre são as que ficam nas costas da folha. Então, o leitor precisa virar a página, criando um milésimo de segundo de suspense, mais do que suficiente para aumentar mais ainda o poder que a cena tem. Esse primeiro quadro de toda página par é chamado de Mihiraki Goma, ou quadro de abertura.

Shinji Wada preferiu voltar sua atenção ao pessoal que pega a revista para folhear e lê somente o que o interessa. Colocando os quadros de impacto em páginas impares, ele tenta chamar a atenção dos possíveis leitores que folheiam rapidamente alguma revista. Reparem que em um mangá, feito para ser lido no sentido oriental, quando você folheia, você olha mais para a página da esquerda, já que a da direita, está dobrada, deixando quase metade da página escondida. Mesmo para quem já está lendo a história, esse quadro funciona. Ele é chamado de Hakobi Goma, ou quadro de entrega. Sua função é empurrar o leitor para a próxima página.

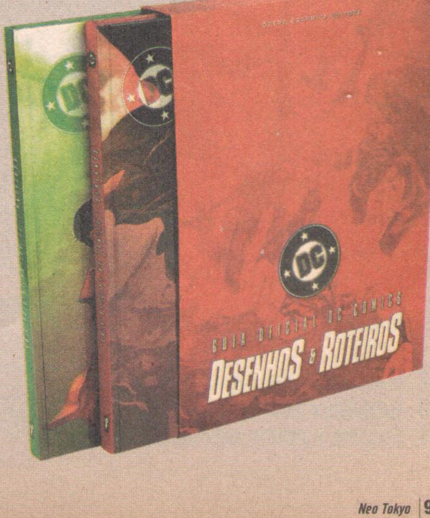
Tanto o Mihiraki Goma quanto o Hakobi Goma são quadros com características próprias e filosofias próprias. Já que o Mihiraki tem como característica o poder que recebe com o suspense ao virar a página, nós devemos colocar algum conteúdo ligado aos quadros da página anterior. O Hakobi Goma já tem como característica atrair leitores não-habituais e empurrar os leitores para a próxima página. Então, devemos usar quadros mais apelativos, cenas de explosão, alguma cena com um ângulo bem diferente...

Evite colocar quadros de destaque no meio das páginas, onde fica a lombada. Isso por que esses são os quadros menos visíveis, e por isso, você pode acabar perdendo sua cena e com isso, sua seqüência inteira. Claro, se o seu quadro de destaque for grande e usar toda a área horizontal da página, ele não recebe esse problema, desde que você coloque todos os elementos importantes do seu quadro fora da área morta criada pela lombada.

Vou propor um exercício. Procure em seus mangás preferidos a forma que o autor usa os quadros de impacto, e como ele constrói suas páginas e suas cenas. Hoje em dia, os autores usam ao mesmo tempo o Mihiraki e o Hakobi Goma, logicamente, não na mesma seqüência. Só pode haver um destaque na seqüência, ou todos os quadros em destaque perderão sua força, que será dividida. Imagine que você tem uma quantidade de pontos para usar em uma seqüência e precisa dividi-los nos quadros.

Claro que existem casos à parte. Mesmo entre os profissionais, não são todos que seguem à risca todas as regras. Na mesma primeira história de Naruto que usei de exemplo aqui, Masashi Kishimoto ignora os quadros de destaque, sinal de sua inexperiência na época, devidamente consertada com o tempo. Alguns outros, como Yasukazu Yasuhiko, de Gundam, conseguem fazer uma seqüência de mais de duas páginas sem quadro de destaque, e apenas com um diálogo entre os personagens. É um risco, pois a seqüência pode ficar cansativa de ler. Mas Yasuhiko é um profissional experiente e consegue manter um ritmo e prender a atenção do leitor. Ao perceber a lógica que o seu autor usa, você poderá aprender como ele cria uma cena. E aprendendo isso, você pode usar a mesma técnica em seus mangás.

Aproveite para estudar e aguardem futuras aulas direcionadas a criação de Roteiro que serão desenvolvidas em futuras edições. Enquanto isso, podemos recomendar o livro Guia Oficial DC Comics, lançado no Brasil pela Opera Graphica. Este guia contém dois livros, um voltado a roteiros e outro a desenho, e apesar de não ser guias de mangás, é uma ótima leitura para quem quiser se aprofundar no assunto. Quem se interessar, pode adquirir pela **Comix Book Shop** no site www.comix.com.br ou pelo telefone (11) 3088-9116.



Divulgação

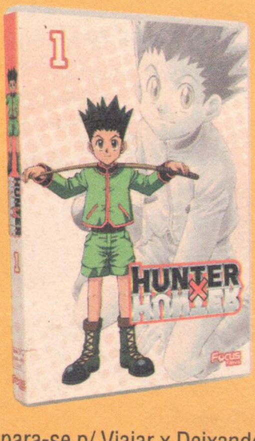
O Caçador de Aventuras em DVD

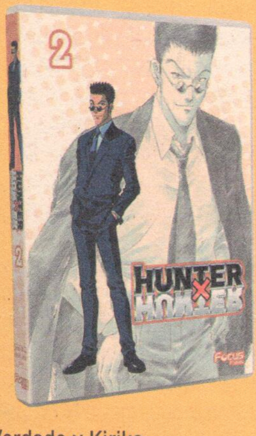
EDIÇÃO ESPECIAL DE COLECIONADOR
HUNTER x HUNTER
Focus Filmes

Hunter x Hunter
BOX Volume 1
Preço: R$ 94,90

Gon Freaks é um garoto que vive na Ilha da Baleia junto com sua tia Mito. Um dia, enquanto caminha pela floresta, ele é atacado por um terrível urso-raposa, mas é salvo por um estranho que diz ser um Hunter, uma espécie de aventureiro que passa a vida em busca de tesouros e artefatos raros. Gon descobre que seu pai não morreu e que também é um Hunter, e assim decide que vai se tornar um Hunter, também. Para isso, munido de sua vara de pescar, o garoto parte em uma viagem pelo mundo com o intuito de conseguir o certificado oficial de Hunter. Por ter crescido na floresta, ele tem diversos dons especiais e uma percepção excelente. Enquanto presta os testes do Exame Hunter, ele conhece três grandes amigos: Leorio, Kurapika e Killua que vão acompanhá-lo em suas aventuras. Hunter X Hunter tem boas doses de aventura e ação que são permeadas por amizade, dedicação e coragem.

Lançamento:	Focus Filmes
Título Original:	Hunter x Hunter
Tempo:	273 minutos
Cor:	Colorido
Ano de Lançamento:	2007
Recomendação:	livre
Região do DVD:	Região 4
Legenda:	Português
Idiomas / Sistema de Som:	Português - Dolby Digital 2.0 Japonês - Dolby Digital 2.0
Formatos de Tela:	FullScreen
País de Origem:	Japão





3
HUNTER x HUNTER
Focus

Disco 1

1. Menino Prepara-se p/ Viajar x Deixando p/ Trás...
2. Encontro x Hesitação x Partida
3. Orgulho x Tormenta x Duelo
4. Escolha x Atalho x Caminho Longo

Disco 2

1. Engano x Verdade x Kiriko
2. Filé x Maratona x O Jogo Começou
3. Trauma x Limite x Uma Doce Armadilha
4. O Mágico x Sorriso x Cuidado com os Monstros

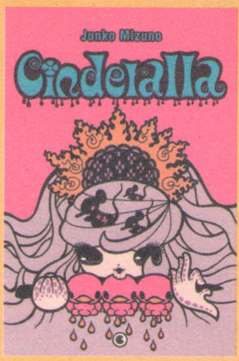
Disco 3

1. Menchi x Furiosa x O Segundo Teste
2. Reprovados x Pânico x Enviados do Céu
3. Uma Expedição x Coragem x A Clandestina
4. Menino Bom x Menino Mau x Kilua

Animê e Mangá
Biblioteca básica

www.comix.com.br

El-Hazard
エルハザード
Vol. 1
O Mundo Maravilhoso
Hidetomo Tsubura



● 65

Cavaleiros do Zodíaco G
● 72

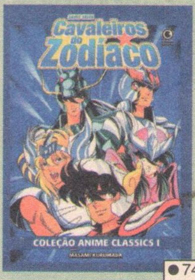
Blade
A Lâmina do Imortal
Hiroaki Samura
● 68

Evangelion
● 77

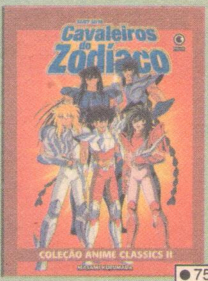
.hack
A lenda dos .hackers

O Livro do Vento
Os Manuscritos Secretos da Família Yagyu
風の抄
Jiro Taniguchi × Kan Furuyama

Sade
Senno Knife

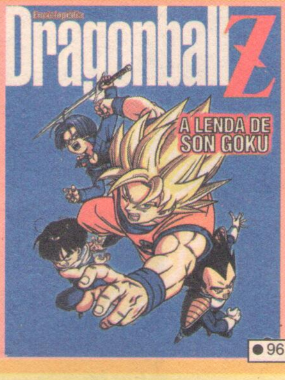


● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia
● 95



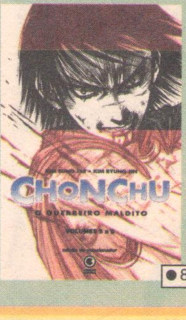
● 96

Vagabond
37
● 108

● 53

● 101

japonês em quadrinhos
● 112



● 81

● 80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri I nº 1 a 4 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão I nº 1 a 6– R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land I Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf I Vol. 1 a 4 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla I Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa I nº 1 e 2 - R$ 27,90 (cada)
L09- Monster I nº 1 a 5 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)
L11- Yu-Gi-Oh I nº 1 a 5 - R$ 12,00 (cada)
L12- Bambi I nº 1 e 2 - R$ 22,00 (cada)
L13- Angry I nº 1a 6 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard I nº 1 a 5 - R$ 9,90 (cada)
L15- Marusaku I nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary I nº 1 a 3 - R$ 9,90 (cada)
L17- Karekano I nº 1 a 4 - R$ 9,50 (cada)
L18- O Livro do Vento I Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)

NOVIDADES:

N 01-Negima I nº1 a 10 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest I nº1 a 7 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood I nº1 a 7 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 18 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 17 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 6 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 15 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megaman NT War. I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 9 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 84 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô I nº2 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 55- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 23 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

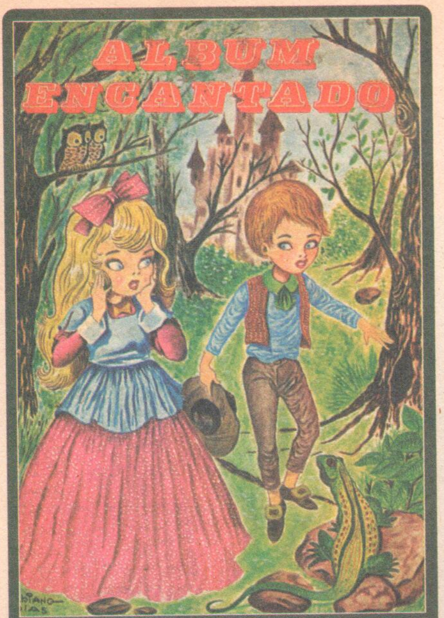
N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 12 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Col Anime Classics- Cavaleiros do Zodiaco 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

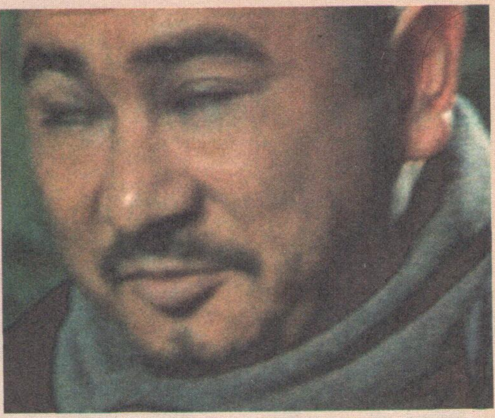
Por Minami Keizi



A REVISTA NINJA, O SAMURAI MÁGICO

Em 1968, a Editora Edrel lançou ao gibi Ninja, o Samurai Mágico, baseado no Sasuke. O gibi, desenhado por Claudio Seto, foi um sucesso. O Brasil nunca tinha visto coisa igual. Foi um dos primeiros mangás lançados no Brasil. O primeiro foi o **Álbum Encantado**, em 1966. O Álbum Encantado era um anuário, de capa dura, e em cores.

ZATOICHI, O ESPADACHIM CEGO



Recentemente, Takeshi Kitano prestou homenagem ao ator **Katsu Shintaro** (29/11/1931 -21/06/1997), refilmando o seu personagem maior: Zatoichi (26 longas-metragens, além de fitas filmadas na China, e seriado televisivo). Fala-se em animê também. Na verdade, Katsu Shintaro é pseudônimo de Okumura Toshio. Não menos famoso é o seu irmão, o também ator Wakayama Tomisaburo, protagonista do Lobo Solitário (cinema). Na televisão, o Lobo Solitário foi protagonizado por Yorosuya (Nakamura) Kinnosuke e, recentemente, por Kitaoji Kinya (filho de Itikawa Utaemon).

Recentes nengô (Eras) são:

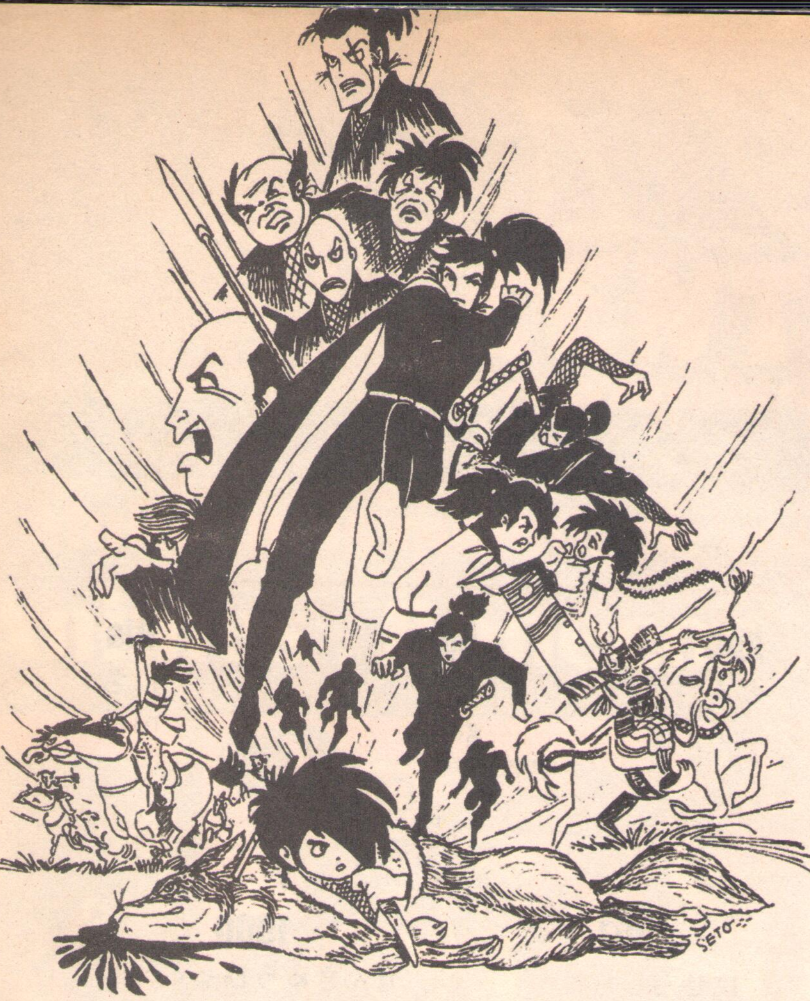
Kyōwa: 1801-1804
Bunkwa: 1804-1818
Bunsei: 1818-1830
Tempô: 1830-1844
Kōkwa: 1844-1848
Kaei: 1848-1854
Ansei: 1854-1860
Man-en: 1860-1861
Bunkyō: 1861-1864
Genji: 1864-1865
Keio: 1865-1868
Meiji: 1868 - 1912
Taishō: 1912 - 25/12/1926
Shōwa: 25/12/1926 - 7/1/1989
Heisei: 7/1/1989 - Ao assumir o Trono do Crisântemo, Akihito iniciou uma nova era.

FÁBULAS

A Terra do Sol Nascente é vasta em fábulas. Muitas adaptadas do folclore chinês e de outros países. Há uma série televisiva (animê) chamada "Nihon Mukashi Banashi", contos japoneses de antigamente, que fez muito sucesso. E tem também séries em DVD (animê) das fábulas japonesas. Muitos mangakás já desenharam e ilustraram tais fábulas nas publicações para crianças.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1203 - Hojo Tokimassa torna-se regente.
1203 - Unkei e Kaikei realizam suas obras-primas.
1207 - Perseguição contra as novas seitas budistas.
1221 - Deu-se a Revolta de Shokyu.
1224 - Shinraǹ funda a seita Jodo-Shinshu.
1226 - Os piratas japoneses (wako) iniciam suas atividades.
1227 - Doguen funda a seita Soto (Zen budista)
1231 - Hojo Yoshioki estabelece um regulamento aos samurais.
1252 - Foi construída a estátua do Buda de Kamakura.
1253 - Nichiren funda a seita budista Hoke-shu.
1272 - Fundação do templo Hongwanji.
1274 - Os mongóis atacam o Japão.



JIRAIYA, O NINJA MAGO

Nos anos 50, os mangás de ninjas faziam sucesso. O cinema japonês explorou em muito este filão. Todavia, o ninjitsu era mais explorado como magia. Os mestres eram magos. Jiraiya utilizava de técnicas mágicas e um sapo gigantesco era a sua melhor arma. Não eram como os ninjas atuais; pessoas preparadas em artes marciais, exímios guerreiros, e nada de magia. O mangá Sasuke era a coqueluche da época. Se não me engano, vinha em suplemento especial que acompanhava a revista Syonen Club, um verdadeiro "catálogo telefônico".

阪妻
Bantsuma - The Life of Tsumasaburo Bando
阪東妻三郎の生涯

HERÓIS JAPONESES - KURAMA TENGU

O Japão é um país rico em heróis. Os deuses da mitologia japonesa podem muito bem ser comparados com os deuses do Olimpo. Kurama Tengu já foi mangá. É um herói mascarado, tipo Zorro, que também foi sucesso no cinema. O primeiro filme dele data de 1928, com o ator Arashi Kanjuro. A história se passa nos meados do século XIX, quase no final da Era Tokugawa. Ele combatia as injustiças praticadas pelo bando "Shinsen Gumi", uma espécie de Gestapo do Xogum Tokugawa. Na sua identidade secreta, era um pacato ronin, professor de crianças. O público delirava quando ele se mascarava e galopava no seu cavalo branco nas matinês japonesas. NT

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUA
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDA

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENT
PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE
NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS
PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE
QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 16

Professor: Kenji Kihara

Olá! Na nossa aula de hoje estudaremos um pouco o calendário japonês. O calendário usado no Japão é o calendário cristão, o mesmo utilizado aqui. Porém, o jeito que eles falam a data é diferente. Aqui no Brasil falamos a partir do dia, depois o mês e por final o ano. No Japão é o contrário: primeiro falamos o ano, depois o mês e por último o dia. Veja como isso funciona:

São usados os seguintes sufixos para:

Ano - **NEN** - ねん
Mês - **GATSU** - がつ
Dia - **NITI** - にち

Veja o exemplo:

ANO

2007 - Nisen Shiti **NEN** - にせんしちねん
1900 - Sen KyuuHyaku **NEN** - せんきゅうひゃくねん

*Não existem nomes específicos para os meses no Japão. Lá, os meses são contados por numerais de 1 a 12. Como por exemplo Mês 1 e Mês 2 ao invés de janeiro e fevereiro.

MÊS

Janeiro (Mês 1) - Iti **GATSU** - いちがつ
Junho (Mês 6) - Roku **GATSU** - ろくがつ

DIA

Dia 20 - Nijyuu **NITI** - にじゅうにち
Dia 15 - Jyuugo **NITI** - じゅうごにち

Para falar "dia 30 de Janeiro de 2007" em japonês, devemos dizer:

Nisenshiti**NEN**, Iti**GATSU** Sanjyuu**NITI**
にせんしちねんいちがつさんじゅうにち

Vamos praticar agora com as seguintes datas:

1- 20 de fevereito de 2006
2- 4 de outubro de 1900
3- 16 de maio de 1879

* Para quem não sabe o método da contagem, consulte as aulas anteriores!

Recapitulando:

Ano	**Mês**	**Dia**
ねん nen	がつ gatsu	にち niti

2007
にせんしちねん
nisen shiti nen

1900
せんきゅうひゃくねん
sen kyuuhyaku nen

Janeiro (Mês 1)
いちがつ
iti gatsu

Junho (Mês 6)
ろくがつ
roku gatsu

Dia 20
にじゅうにち
nijyuu niti

Dia 15
じゅうごにち
juugo niti

30 de janeiro de 2007
にせんしちねんいちがつさんじゅうにち
nisen siti nen iti gatsu sanjuu niti

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

BLSTUDIO - Barbara Linhares
1
U TRAMAN NEOS
1
BLEACH
3
ONE PIECE

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

Memorie Animes Club
DVD
SÉRIE
DEATH NOTE
01
CONCLUSION
SÉRIE
04

VISITE O NOSSO SITE E PARTICIPE DAS PROMOÇÕES!

OS MELHORES PRODUTOS...

ACESSÓRIOS
PARA COSPLAY

LIVE-ACTION
ANIMES

SHOWS
TOKUSATSU

GARAGE-KIT
e muito mais...

Memorie
Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

(11) 3326-3268

Rua Florêncio de Abreu, 74 Loja 55/56 [Prox. Metrô São Bento]
Rua 24 de Maio, 36 Loja 35 [Prox. Metrô República]
São Paulo - SP

Bárbara linhares - BLSTUDIO